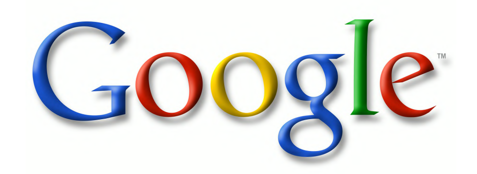
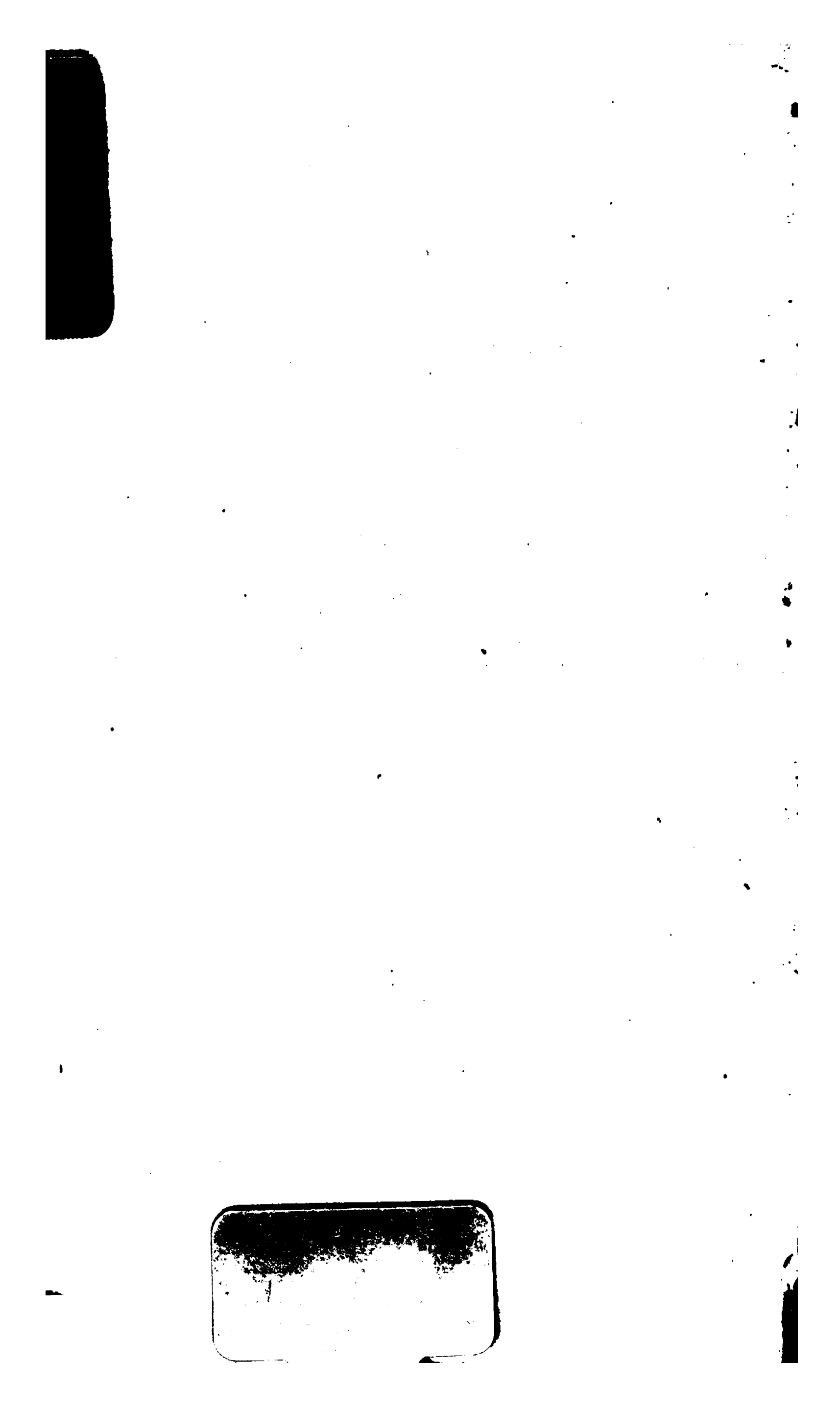




(Tesche)
MZED

Theoretisch-praktische Anweisung

zum

Dreischachspiel.

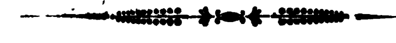
Nebst einem

zu diesem neuen Spiele gehörigen

Dreischachbrett.

Von

Walter Tesche.



Theoretisch-praktische Anweisung

zum

Dreischachspiel.

Nebst einem

zu diesem neuen Spiele gehörigen

Dreischachbrett.

Von

Walter Tesche.



Wien.

Verlag von Pfautsch & Comp.

1843.

Gedruckt bei A. Strauß's sel. Witwe & Sommer.

Das Dreischachspiel.

Erster oder theoretischer Theil.

Einleitung.

Unter den verschiedenen Erweiterungen, welche bis jetzt von dem Zweischachspiele abgeleitet und bekannt geworden sind, sucht der Freund dieses edlen Spieles vergebens nach einem Dreischachspiel, welches alle Eigenschaften, Bedingungen und Forderungen des gewöhnlichen Zweischachspiels besitzt und erfüllt. — Die Natur und der eigenthümliche Charakter des Schachspiels erfordern vor allen Dingen eine Gleichmäßigkeit der Kräfte, der einander feindlich gegenüber stehenden Heere. Dieses Gleichgewicht muß nicht allein in der Zahl und der Kraft in den Figuren des bekannten Schachspiels bestehen, sondern es muß überdies auch noch die gegenseitige Aufstellung der Heere von gleicher Stärke und Schwäche sein. Was die Schachfiguren (Steine) anbelangt, so sind alle Versuche, die man gemacht, um deren neue, mit andern Gangarten und Kräften zu erfinden, fruchtlos geblieben. — Man hat zwar versucht dem Springer und der Königin einen ausgedehnteren Gang oder mehr Kraft dadurch zu ge-

ben, daß sie einen größern Raum beherrschen könnten, indem z. B. der Wirkungskreis des Springers um eine Stufe erweitert wird, und er also, wenn auf D4 des Zweischachbretts stehend, außer den gewöhnlichen acht Feldern, auch noch die, eine Stufe weiter liegenden acht Felder beherrsche; mithin statt bloß nach F3 und F5 auch noch auf G3 und G5, statt bloß nach E6 und C6 auch noch auf E7 und C7 u. s. w. springen und schlagen könne. In demselben Sinne wollten einige Schachkünstler auch die Kräfte der Königin noch mit der Kraft eines Springers vermehren, so daß die Königin alle Kräfte, welche die übrigen Figuren einzeln besitzen, in sich vereinige. Aber alle dergleichen Versuche scheiterten an den mathematischen Grundsätzen, auf denen dieses, in seinen wirkenden Kräften vollendete und abgeschlossene Spiel, ruht. Daher denn auch in dem, ohnedies schon sehr verwickelten Vierschachspiele — wofür viele eine Erweiterung der Springerkräfte für nothwendig erachten — alle solche Ausdehnungsversuche ohne Erfolg geblieben sind.

Hieraus folgte für unser Dreischachspiel von vorn herein die Nothwendigkeit, daß dazu drei Heere, zusammengesetzt aus den nämlichen Figuren von derselben Zahl und Stärke, wie sie bei dem Zweischachspiel gebraucht werden, aufgestellt werden müssen. Die größte Schwierigkeit liegt nun in der Art und Weise, wie diese Aufstellung mit möglichster Gleichmäßigkeit geschehen könne. — Betrachtet man die Aufstellung der Heere auf dem Zweischachbrette, so fällt zuerst in die Augen,

daß die Figuren jeder Gattung auf den geraden Thurmlinien einander gegenüber stehen. Der schwarzen Königin steht die weiße Dame; den schwarzen Läufern, Springern, Thürmen, stehen die gleichartigen weißen Figuren im feindlichen Heere auf derselben Linie gegenüber. — Diese Art und regelmäßige Aufstellung mußte also auch bei dem Dreischachspiel statt finden, wenn dabei eine schachgerechte Gleichmäßigkeit obwalten sollte.

Natürlich ist eine solche Stellung dreier Heere auf einem Viereck unmöglich. Aus diesem Grunde erklärten viele Meister des Schachspiels, daß die Aufstellung und mithin die Darstellung eines regelgerechten Dreischachspiels unmöglich sei. Eine Umänderung und angemessene Vergrößerung des Schachbretts war also vor allen Dingen erforderlich. Die Form eines gleichschenkeligen Dreiecks lag dem Zwecke zunächst, aber die Winkel dieser Figur machen eine schachbrettartige Eintheilung in Quadratfelder unmöglich; auch würden, abgesehen von andern Hindernissen, die drei Heere in den Winkeln des Dreiecks schon bei der Aufstellung zusammen stoßen und so nahe beisammen stehen, daß viele Steine einander schon vom Lager ausschlagen müßten, um Raum für das Manöveriren des übrigen Heeres zu gewinnen. — Ich stumpfte deshalb die Winkel des Dreiecks so weit ab, daß der Abschnitt die gleiche Länge der Grundlinien von acht Feldern der Schachbrett-Tafel hatte. Auf diese Weise entstand das Dreischachbrett, dessen nähere Beschreibung weiterhin folgen wird.

So viel ich habe erfahren können, existirt ein gleiches Dreischachspiel wie unser vorliegendes noch nicht. In den Werken von: Gustav Selenus (Herzog August von Braunschweig das Schach- oder Königsspiel), Leipzig 1616; von Thomas Hyde: de Ludis orientalibus, Oxonii 1694; von Maasmann: Geschichte des Schachspiels, Leipzig 1839; von Pietro de Carrera: il giuoco degli scacchi 1617; von Gioachimo Greco; von Koch: Kodex der Schachspielkunst, Magdeburg 1815; von Moßler's Übersetzung des autore Modenese, Koblenz 1822; ferner in den Werken von: Sarrat, Lolli, Muzio, Cozio, Petrof, de Montigny, La Bourdonnais, Calabrois, Azevedo, L. Bledow; der Revue von Le Palamede; den verschiedenen Lehrbüchern von W. Lewis, Georg Walker, Macdonell, William Walker, Cochrane, von Mourillon: Anweisung zum Schachspiel, Essen 1827; in der Encyclopédie des échecs par A. Alexandre, Paris 1837; von Enderlein: Anweisung zum Vierschachspiel, Berlin 1826; von W. Heinse: Anastasia und das Schachspiel, Frankfurt a. M. 1803; von Christoph Weikhmann: New erfundenes groſſes Königs Spiel: welches sich zwar mit dem Sinnreichen und jederzeit hoch-berühmten Schachespiel in etwas vergleichet, jedoch aber von demselben hierinnen merklichen unterschieden wird, daß dasselbige nicht nur allein selbst Andre, wie das gewöhnliche Schach-Spiel, Sondern auch selbst Dritt, Vierdt, Sechst und selbst Acht, so wol ein jeder vor sich selbsten,

als auch Parthyen weiß, kan gespielet werden, ꝛc., Ulm MDCLXIV Folio; — von Franklin: Morals of chess; von Conrad von Ammenhausen's Schachzobel; von Günther Wahl's Geschichte des Schachspiels; von Johann Algayer's theoretisch-praktischer Anweisung zum Schachspiele, 7. Auflage, Wien 1841; von Philidor, von Dr. Hock: in den Schriften der Académie universelle des jeux, à Amsterdam 1786, u. a. m. findet sich von einem solchen schachregelmäßigen Dreischachspiel nichts erwähnt. — Nachdem ich das vorliegende Werkchen bereits vollendet hatte, empfing ich noch das Buch: Das Vierschachspiel, von Dr. Sause, Halle 1841, und fand darin, in einer Anmerkung, als einer sinnreichen Erfindung und wenigen bekannten Büchleins erwähnt: Il giuoco degli scacchi fra tre! Invenzione di Don Filippo Marinelli, Capitan Ingegniere degli eserciti di S. M. nel regno di Napoli etc., Napoli 1722 in 12. deutsch unter dem Titel: das dreiseitige Schachbrett, oder Art und Weise auf demselben sich Selbdritte zu unterhalten, Wien und Regensburg 1765. Es ist mir jedoch bis jetzt noch nicht gelungen dieses Werkchen, welches aus dem Buchhandel verschwunden zu sein scheint, zu erlangen, obgleich ich darnach in Wien, Berlin, Leipzig und Breslau habe nachforschen lassen. Von einem Schachfreunde, welcher Marinelli's Werk kennen will, habe ich indessen erfahren, daß dasselbe die allgemeinen Forderungen, welche man an das Schachspiel und an die Schachbrett-Tafel gewöhnlich macht, keineswegs er-

fülle, und mit meinem Dreischachspiel überhaupt nichts als den Namen gemein hat.

Das bekannte Vierschachspiel wird auch häufig unter Dreien gespielt, indem Einer zwei Heere zugleich führt, eben so wie man **Whist en trois** mit einem Strohmann spielt; es bedarf aber wohl kaum der Erklärung, daß dieses kein eigentliches Dreischachspiel ist; denn hierbei kommt es nicht auf die Zahl der Spieler, sondern auf die Zahl der Heere an, welche gegen einander kämpfen. — Das Vierschachspiel unter Dreien mit einem Strohmann, dessen Heer sein Partner führt, streitet sogar gegen die Grundregel des Schachspiels, nämlich gegen die Gleichmäßigkeit der Kraftvertheilung; indem offenbar derjenige bedeutend im Vortheil ist, welcher zwei Heere zugleich führt, weil er seine Pläne allein entwerfen und ausführen kann, während seine Gegner einander erst errathen müssen, und gewöhnlich gerade dadurch, daß sie einander nicht begreifen, das Spiel verlieren. Wie unangenehm diese unumgängliche Eigenschaft des Vierschachs ist, weiß jeder, der dieses sonst so interessante Spiel kennt, und es mag dieser fatale Umstand auch die Hauptursache sein, weshalb das Vierschachspiel so viele Gegner gefunden hat. Durch das gegenseitige Besprechen der Pläne während des Spiels wird diese unangenehme Eigenschaft des Vierschachs eher vergrößert als vermindert; denn nicht allein, daß durch solches Besprechen die Gegenpartei alle Entwürfe im Voraus kennen lehrt, folglich sogleich entgegen operiren und sich dagegen schirmen kann, so entsteht aus

solchen Berathungen auch häufig Streit über die Richtigkeit der Meinungsverschiedenheiten; das Spiel zieht sich alsdann unnöthig in die Länge und verliert eine der anziehendsten Eigenthümlichkeiten, nämlich die, seine eigenen Pläne zu verbergen und aus des Gegners Operationen dessen Absichten zu errathen. — Ein Schachspiel mit Besprechen ist fast dasselbe, als wenn Einer mit sich selbst Schach spielt. Unser Dreischach ist wenigstens von diesem Fehler frei; es besitzt alle Eigenschaften, welche das Vierschach anziehend machen, und vielleicht dessen Schwierigkeiten in noch höherm Grade, ohne durch dessen Nachtheile, deren das Vierschach, außer vorerwähnten, noch manche andere besitzt, störend zu wirken. In unserm Dreischach spielt jeder, wie beim Zweischach, für sich allein; es kann gar nicht anders als unter Dreien gespielt werden. Die Aufgabe ist, daß ein Heer allein die beiden andern besiegen muß, und zwar dergestalt, daß entweder beide feindlichen Könige von dem Einen Gegner allein Schachmatt oder Schachpatt gesetzt werden. Über diese Abweichung, in Betreff des Patt von der gewöhnlichen Schachregel, folgt später die Erklärung. Im Dreischach muß das Patt setzen aus verschiedenen Gründen nothwendig erlaubt sein, und gleichsam als eine Gefangennehmung des einen oder des andern feindlichen Königs, den man nach Gefallen zur Hülfe und zum Verderben des andern Feindes wieder frei lassen kann, betrachtet werden. Hierin liegt auch eine wesentliche Verschiedenheit unsers Dreischach gegen das Vierschach; denn im letztern ist der Fall nicht wohl denkbar, daß ein Matt gesetzter Kö-

nig gutwillig wieder frei gelassen wird; daher es auch im Vierschach als Regel gilt: das bewirkte Matt auch zu halten, wie man zu sagen pflegt. Dieses Matt halten versteht sich im Vierschach auch von selbst, indem durch die Befreiung eines Feindes dessen Kräfte sogleich gegen den Loslassenden sich wenden und von neuem bekämpft werden müssen; während eine solche frei gelassene Kraft in unserm Dreischach häufig zur wirksamen Hülfe für den Freigebenden wird. — Die verschiedenartigen Zustände eines Matten und wieder befreiten Königs im Vierschach, haben auch viele Streitigkeiten und Meinungsverschiedenheiten, welche schwerlich jemals übereinstimmend entschieden werden dürften, herbeigeführt; von denen ich nur die verschiedenen Ansichten berühren will: ob rechts oder links herum gezogen werden müsse; und die abweichenden Meinungen über den sogenannten schachfreien Zug, den Enderlein in seiner Anweisung zum Vierschachspiel Seite 14 als schachgerecht in Schutz nimmt, während Andere, unter ihnen neuerlichst Dr. Sause in seinem Vierschachspiel Seite 83 aus übrigens sehr triftigen Gründen, den schachfreien Zug verwerfen.

Dieser Streitpunkt ist bei unserm Dreischachspiel nicht zu fürchten; denn der Grundsatz: daß das Gleichgewicht der Kräfte möglichst aufrecht erhalten werden muß, wird durch die Befreiung eines Matten Königs nicht verletzt, weil dessen Kräfte im Dreischach willkürlich sowohl gegen den einen als den andern seiner beiden Gegner verwendet werden können, und es über-

dem auch oft vorkommt, daß der Befreite allein stärker als seine beiden Feinde zusammen genommen ist, gegen welche er folglich durch einen, ihm erlaubten schachfreien Zug noch stärker werden würde. Um den Unterschied und dadurch die Eigenthümlichkeiten gegen das Zwei- und Vierschach anzudeuten, ist noch zu bemerken, daß in letztern beiden Spielen stets nur zwei Gegner mit gleichen Kräften auf dem Kampfplatz erscheinen; daher ist das Vierschach im Grunde nur eine Verdoppelung des Zweischachs; es kann eben so gut unter Zweien als unter Vieren gespielt werden; indem vier Heere auf dem Wahlplatz stehen, treten sie doch zu zwei und zwei verbündet auf. Im Grunde kämpfen also immer nur zwei Kräfte gegen einander; wobei es übrigens gleichgültig ist, aus wie vielen Bestandtheilen die einzelnen Heere oder Kräfte bestehen, wenn diese nur gleich stark sind. — Ganz verschieden sind die Verhältnisse in unserm Dreischachspiel. Hier treten drei feindliche Kämpfer gegen einander in die Schranken, sie sind einander an Zahl und Kräften gleich; Raum und Waffen sind gleichmäßig unter ihren vertheilt; jeder ist ein Feind der beiden Andern, auf deren Kräfte er jedoch zur Besiegung seiner beiden Gegner rechnen und sie dazu geschickt verwenden muß; so entsteht oft der Fall, daß einer der Kämpfer seine Kräfte zu eigenem Untergange verschwendet, indem er z. B. einem seiner Gegner hilft, den dritten zu besiegen und dabei Wunden empfängt, welche ihn so schwächen, daß er alsdann, nachdem es ihm gelungen ist, den dritten nieder zu werfen — Matt zu setzen —

nicht mehr Kräfte genug besitzt, seinem bisherigen feindseligen Verbündeten zu widerstehen. Man ist mithin im Dreischachspiel genöthigt nicht nur die eigenen Kräfte und Stellungen gegen zwei Gegner richtig zu beurtheilen und zu benutzen, sondern man muß auch die Kräfte, Pläne und Stellungen der beiden Gegner zu einander prüfen, um aus deren kleinsten Fehler Nutzen zu ziehen, und sogar beide zu Opfern und Fehlern zu verleiten suchen, um daraus alsdann selbst Vortheile zu ziehen, die, wenn auch anfänglich scheinbar nur klein, doch am Ende durch ihre vermehrte Zahl oder durch ihre fortdauernde Wirkung zum Siege verhelfen. Diese unumgängliche Eigenschaft in dem Charakter des Dreischachs gibt dem Spiele eine Beimischung von Intrigue, welche zum guten Spiele desselben angewendet werden muß; während man allgemein dem Zwei- und Vierschachspiel nur den Charakter eines Kriegsspiels beimißt, wobei bloß die Regeln einer klugen Taktik, keineswegs aber die feinern Künste der Diplomatie zur Erringung des Sieges angewendet werden. — Doch mögen strenge Schachspieler über diesen zweideutigen Kern im Charakter des Dreischachs die Köpfe nicht schütteln; die Beimischung von Intrigue ist nicht so groß, daß sie den Geist des reinen Schachspiels unlauter machen sollte. Das Spiel wird dadurch vielmehr pikanter, und wenn der Reiz des edlen Schachspiels gerade in seinen schwer zu lösenden Aufgaben besteht, so dürften vielleicht eifrige Schachspieler, welche sich die Mühe nehmen wollen, dieses Dreischach zu prüfen, meiner Überzeugung bei-

stimmen, daß es bei weitem schwieriger, daher auch unterhaltender und interessanter, als das einfache Zweischach, und das verwickelte, in seinen Kräften allzusehr zersplitterte Vierschachspiel ist.

Diese wenigen Andeutungen über den Charakter und den Geist des Dreischachspiels mögen zur einleitenden Erklärung darüber genügen. Einige praktische Versuche es unter Dreien zu spielen, oder auch das aufmerksame Durchspielen einiger der im praktischen Theile folgenden Beispiel-Partieen, werden die besondern Eigenschaften dieses Spiels besser lehren, als es durch Beschreibungen möglich ist.

Ich bezeichne die, im praktischen Theile enthaltenen vollständigen Partieen und Endspiele als „Beispiels-Partieen," weil es keineswegs Musterpartieen sein sollen. Diese Partieen sollen nämlich nur als Erklärung der Regeln dieses Spiels dienen, und dabei zugleich einige der Fehler, welche am häufigsten vorkommen und am verderblichsten sind, anschaulich machen. Überdies bin ich der Meinung, daß sogenannte Musterpartieen zum Erlernen des Schachspiels ihren Zweck verfehlen, und nur zum Studium für geübte Spieler zu empfehlen sind, weil es unmöglich ist Regeln zu geben, wonach man mit Gewißheit jede Partie Schach gewinnen muß; noch viel weniger ist es möglich für alle denkbare Fälle Musterpartieen aufzustellen. — Könnte man mit mathematischer Gewißheit den Gewinn oder Verlust der Partie berechnen, so hörte das Schach auf ein Spiel zu sein; es sänke zu einem bloßen, wenn auch

noch so schwierigen Rechnungsexempel herab, daß man, wie jede andere, rein arithmetische Aufgabe mit Bestimmtheit lösen könnte, sobald man die richtige Formel dafür gefunden hat. Eine solche Formel zur Berechnung des Schachspiels ist unmöglich zu finden; die verschiedenen Fälle dieses Spiels lassen sich noch weniger berechnen, als die Wechselfälle eines Hazardspiels z. B. des Pharo; bei diesem läßt sich allerdings die Zahl der Millionen Fälle, wie die 52 Karten gegen einander fallen können, berechnen; aber unmöglich ist es zu berechnen, welcher von diesen Millionen Fällen beim Spielen fallen muß.

Noch viel weniger ist es aber möglich zu berechnen, wie verschieden die 32 Figuren des Zweischachspiels auf den 64 Feldern des Schachbretts gegen einander zu stehen kommen können, oder gar im praktischen Spiel zu stehen kommen müssen, um sich daraus feste Spielregeln zu bilden. — Aus diesen Gründen sind alle sogenannte Musterspiele nur als Andeutungen zu betrachten, wie man in einer Reihe von vorausgesetzten Fällen richtig spielen soll.

Ein einziger Zug anders gemacht, als vorausgesetzt worden, ändert das beste Musterspiel, und wirft es in der Regel ganz über den Haufen.

Jedes Musterspiel beruht, der Natur des Schachspiels gemäß, stets auf irgend einem begangenen Spielfehler des Besiegten; denn, ohne Fehler zu machen, muß jede Partie Schach am Ende unentschieden bleiben, weil die Spieler zuletzt alle Figuren so weit verloren ha-

ben werden, daß Einer den Andern nicht mehr Matt setzen kann. Wenn ein Anfänger im Schachspiel von Musterpartieen Nutzen haben soll, so müssen ihm die darin vorkommenden Fehler deutlich bezeichnet und der Grund, warum so und nicht anders gespielt wird, erklärt werden. Leider geschieht dies in der Regel gar nicht oder doch nur unvollkommen, vielmehr wird das Aufsuchen der Pläne in Musterpartieen gewöhnlich dem Schüler selbst überlassen, und ihm dadurch die Lösung einer Aufgabe zugemuthet, welche oft einem Meister schwer wird zu lösen. Ein guter Schachspieler gibt oft, wie ein geübter Fechter, absichtlich eine Blöße, um den Gegner zu verleiten in die ihm gelegte Falle zu gehen. Häufig kommt der Fall vor, daß eine wichtige Figur, vielleicht gar die Königin, als Lockspeise hingestellt wird, um mit deren Verlust eine Stellung zu erkaufen, worin der Gegner sicher Matt gesetzt wird. — Man sei also vorsichtig in der Beurtheilung scheinbarer Spielfehler. — Daß auch selbst große Geister vergebens sich bemüht haben, aus Schachlehrbüchern und vermittels Durchspielen vieler Musterpartieen, das Schachspiel zu erlernen, beweist das bekannte Beispiel von J. J. Rousseau. Dieser große Denker hatte mit unendlicher Geduld alle Schachlehrbücher und Kunstpartieen, deren er habhaft werden konnte, studirt und durchgespielt, und wie er alsdann die mühsam erlernte Kunst an einem mittelmäßig starken Spieler versuchte, ward der gelehrte Theoretiker total geschlagen. Der Gelehrte demonstrirte dem Empiriker eifernd alle die Fehler, deren dieser sich ge-

gen die rechten Regeln des Schachspiels zu Schulden kommen ließ. Der Praktiker ließ sich aber nicht stören, sondern zog regelwidrig fort, verblüffte seinen Gegner mit Fehlern und setzte ihn Matt. Dies kann freilich nur bei einem gelehrten Unkundigen vorfallen; denn darin besteht eben der edle Geist des Schachspiels, daß daraus die rohe Kraft und der Zufall verbannt sind. Nur der berechnende Verstand, kaltblütige Besonnenheit, Vorsicht und scharfe Combinations- und Divinationsgabe sichern den Sieg im Schach. Diese Geistesfähigkeiten können nicht gelehrt, sondern nur unterstützt und ausgebildet werden. Wie zu jeder Kunst, muß auch zur Schachspielkunst — wenn anders die Ästhetik diesen Titel einem Spiel gestatten will — das Talent angeboren sein, um es darin zur Vollkommenheit zu bringen. — Guter Unterricht, werde dieser nun mündlich oder durch Bücher ertheilt, wird allerdings dem Talente eine mächtige, ja nothwendige Hülfe zur Ausbildung sein, und deshalb wird das Studium der Musterpartieen großer Schachmeister, unter denen die Partieen von Philidor noch immer unübertroffen dastehen, besonders denjenigen vom größten Nutzen sein, welche schon eine gewisse Fertigkeit im praktischen Schachspiel erlangt haben. —

Ohne Zweifel enthalten die meisten Schachlehrbücher aber auch viele unnütze Spielereien. Dahin gehören die sogenannten Kunststücke in aufgestellten Endspielen (z. B. Einige von Stamma), so wie die Auffindung und Zeichnung der mathematisch-geometrischen Figuren: Dreiecke, Quadrate, Oblongen, Rhomboiden u. s. w.

welche durch die verschiedenen Züge der Steine über das Schachbrett entstehen. — Man ist sogar so weit gegangen eine Mnemonik (Gedächtnißwissenschaft) des Schachspiels zu bilden,*) um damit dem Gedächtniß zu Hülfe zu kommen, das sich vermöge der lebhaften Bilder, welche aus den mathematischen Linien entstehen, wenn man die Schachfiguren in allen möglichen Richtungen über das Schachbrett führt, — an die verschiedenen Züge erinnern und dadurch sich an bekannte Erinnerungsplätze fixiren soll, welche sich alsdann zu einer Kette von bekannten Gliedern im Gedächtniß ausbilden würden, wodurch jedes Feld des Schachbretts, als ein Glied dieser Kette, zu einem vertrauten Erinnerungsplatz werde. — Aber dieses System beruht auf der unrichtigen Voraussetzung, daß das Gedächtniß sich gern, und im Schachspiel am leichtesten, an jene geometrische Figuren und Linien, welche die Steine auf dem Schachbrett ziehen können, erinnere, und sich daran fest halte. Diese Voraussetzung dürfte aber nur bei sehr Wenigen und höchstens bei solchen Personen, welche sich täglich mit dergleichen mathematischen Figuren beschäftigen, richtig sein. Am allerwenigsten wird man durch eine

*) **Traduction du traité de Carrera, et de l'art de jouer sans voir l'échiquier, par W. Lewis**; — (dem großen Schachspieler und Verfasser mehrer vortrefflichen Schachlehrbücher, der aber selbst nicht spielen kann, ohne das Brett zu sehen) und die Mnemonik des Schachspiels Wien. 1840. u. a. m. —

*

solche Mnemonik des Schachspiels dahin gelangen, eine Partie spielen zu können, ohne das Schachbrett mit seinen Figuren vor Augen zu haben, wie doch die Lehrer solcher Linien-Mnemonik — wenn ich mich so ausdrücken darf — behaupten. Im Gegentheil dürften dergleichen Linien das Gedächtniß, oder das Erinnerungsvermögen eher verwirren als aufklären. — Man stelle sich nur die Figuren des Zweischachspiels, mitten in einer Partie durch einander stehend vor; jede einzelne dieser 32 Figuren kann auf ein anderes Feld gezogen werden. Nun verlangen die Mnemoniker nicht allein, daß man sich in Gedanken oder in der Phantasie vorstellen soll, welche Linien jede einzelne der vielen Figuren beschreiben und auf welche Felder sie ziehen kann, — in der Stellung wie sie gerade gegen einander stehen, — sondern auch, welche andere Linien zu beschreiben, und welche Felder zu betreten jede der 32 Figuren überhaupt fähig ist; dadurch entsteht natürlich ein solches Labyrinth von durch einander verschlungenen Linien, daß sie das Auge, wenn die Linien auf dem Schachbrett gezeichnet wären, zu entwirren nicht vermöchte; wie viel weniger wird dieses dem geistigen Auge des Gedächtnisses möglich sein. — Ich will dennoch diese Möglichkeit zugeben; denn der Reichthum des menschlichen Geistes ist unerschöpflich; aber ob es dem Verstande möglich ist ein Lehrbuch zu schreiben, worin der menschliche Geist jene unermeßliche Fassungskraft mnemonistisch lernen kann, dieses möchte denn doch wohl zu den Unmöglichkeiten gehören. — Ich bin der Meinung, daß nicht das Gedächtniß,

welches nur vergangener Dinge sich erinnern kann, sondern eine lebhafte Phantasie, die starke Einbildungs- oder Fassungskraft des menschlichen Geistes es ist, welche von entscheidender Wirkung bei dem Schachspiele sind. — Jemand der mit verbundenen Augen eine Partie Schach spielt, sieht im Spiegel seiner Einbildungskraft nicht bloß die Felder des Schachbretts; es stehen ihm vorzüglich die darauf befindlichen Figuren vor dem geistigen Auge; dieses verfolgt den Gang jeder Figur bis auf das neue Feld, welches sie bezieht; dort erblickt das innere Auge die Figur wieder fest stehen, und betrachtet sie nun in ihrer Stellung zu den andern, neben ihr, und um sie herum stehenden Figuren, also nicht bloß die leeren Felder, auf denen sie stehen. Nun ist der Einbildung der einfache Gang jeder Figur gegenwärtig; es ist ihr bewußt, daß z. B. der Laufer die schrägen Linien, der Thurm die geraden Linien u. s. w. beherrscht, und so bildet sich im Spiegel der Vorstellungskraft ein lebendiges Bild aller Figuren, ihrer Stellungen und ihrer Wirkungen gegen einander. — Denkt man sich diese Vorstellungskraft so stark und ausgebildet, daß es ihr ein Leichtes ist, sich in Gedanken die Figuren auf dem Schachbrett in andern Stellungen, wie sie in den nächsten Zügen zu stehen kommen können, eben so vorzustellen, als wenn dies wirklich sichtbar ausgeführt auf dem Schachbrette vorginge; so ist es am einfachsten begreiflich, wie es möglich ist, mit verbundenen Augen Schach zu spielen.

Zur Stärkung und Stütze der Einbildungskraft ist die bekannte Bezeichnung der Schachbrettfelder mit Buchstaben und Ziffern, ein gutes Hülfsmittel, und jeder sollte daher die Felder seines Schachbretts regelmäßig beziffern. Daß man aber auch ohne Bezifferung der Felder vermittelst bloßer Vorstellungskraft, Schach spielen kann, beweist Philidor, der in London 1769 öffentlich gegen eine Guinee Entrée öfters mit verbundenen Augen zwei Partieen Schach zugleich gespielt, und beide gewonnen hat, und Philidor kannte unsere Bezifferung der Schachbrettfelder noch nicht. — Die größten Rechnen-Genies, oft Kinder, welche gar keinen Unterricht im Rechnen erhielten, lösen spielend die schwierigsten arithmetischen Aufgaben im Kopfe schneller, als es den geübtesten Rechnern vermittelst der Schrift möglich ist, ohne daß die Kopfrechner im Stande sind die Methode oder Regeln anzugeben, wonach sie verfahren. Darüber befragt, antworten solche Rechnen-Genies gewöhnlich, daß die Zahlenverhältnisse gleich sichtbaren Größen vor ihrer Einbildung schweben, und sie dieselben nur in der Stellung, welche verlangt wird, ordnen dürfen, um alsbald das gewünschte Facit zu erhalten. Von theoretischen Regeln ist dabei gar nicht die Rede. Eben so ist es beim Schachspiel. Große Schachspieler, wie Philidor und La Bourdonnais, besitzen die angeborne Fähigkeit sich eine Partie Schach mit den verwickeltsten Zügen, vom Anfang bis zu Ende vorzustellen; sie sind im Stande die gedachte Partie, bei jedem Zuge, den man verlangt, z. B. beim 20. oder

30. Zuge, sogleich auf dem Schachbrette aufzustellen; kurz, das Spiel steht vor ihrer Einbildung eben so klar als einem Tonkünstler die Melodie eines Liedes; so wie dieser die Melodie nicht allein auf seinem Instrumente spielen, sondern sie auch eben so leicht in Noten, sammt der dazu gehörigen Begleitung, auf das Papier niederschreiben kann, — so vermag auch der Schachkünstler eine Partie in Gedanken zu componiren und zu spielen, oder sie auch nach Belieben auf seinem Instrumente, dem Schachbrette auszuführen, oder auf das Papier niederzuschreiben. — Große Tonkünstler, wie Mozart, besitzen gleichfalls die Fähigkeit mehre Tonstücke zugleich, ohne Hülfe eines Instrumentes zu componiren und sogleich aufzuschreiben. — Zu diesen Ausführungen bedürfen jedoch die Künstler nicht allein der leeren Notenlinien oder der unbesetzten Schachbrettfelder, sie müssen die Linien und Felder auch mit Noten und Figuren beleben; denn mit diesen bildet der Künstler erst die Melodie des Liedes oder den Plan der Schachpartie. Dabei sind ihm sogar die Namen der Noten und der Schachfiguren unumgänglich nothwendige Mittel zu Haltpuncten für die Einbildungskraft. Wenn Philidor mit verbundenen Augen, oder entfernt vom Schachbrett sitzend, Schach spielte, so mußte man ihm die Züge nicht bloß nach der Bezifferung der Felder angeben, also nicht bloß sagen: F3 nach F4, sondern es mußte zugleich der Name der Figur, welche den Zug machte, genannt werden, worauf er dann den Gegenzug eben so mit dem Namen der Figur und der Felder angab. Die Aufgabe

war übrigens für Philidor weit schwieriger, als für La Bourdonnais, weil Philidor unsere Bezifferung der Felder nicht kannte.

Aus diesen Betrachtungen folgt für das Erlernen des Schachspiels, daß das Studium der verschiedenen geometrischen Figuren, welche die Steine auf dem Schachbrette zu beschreiben im Stande sind, zur Erlernung dieses Spieles nichts beitragen kann. Der Schüler geräth dadurch leicht in Verwirrung und erntet eher Überdruß als Fortschritte im Schachspiel. Die Kenntniß des einfachen Ganges der Schachfiguren genügt vollkommen zum Schachspielen, und es ist dazu nicht nöthig zu wissen, welche mathematische Figuren: Dreiecke, Quadrate, 2c. die Steine auf dem Schachbrette zu beschreiben fähig sind; oder wie es dem Springer, im sogenannten Rösselsprunge möglich ist, über alle 64 Felder des Zweischachbretts so zu ziehen, daß er keines der Felder zweimal berührt. Dergleichen Versuche, Rösselsprünge, u. s. w. sind ein Spiel für sich besonders; der Schachspieler kann ihrer füglich entbehren. Leider haben pedantische Schachlehrer sich stets bemüht, durch dergleichen mathematische Spielereien, dem einfachen, edlen Schachspiele einen gelehrten, wissenschaftlichen Schleier überzuwerfen und damit die Reize desselben so zu verhüllen, daß Viele nunmehr davor als einem nicht zu begreifenden, entsetzlich schweren Spiel zurückschrecken. Gerade durch diese Versuche, das Schachspiel zu einer unergründlichen Wissenschaft zu erheben, haben die Schachlehrer am meisten dazu beigetragen, die

ses Spiel so wenig allgemein zu machen, wie es jetzt noch immer ist. — Voltaire's Ausspruch: c'est trop pour un jeu, trop peu pour une science, ist nur in Beziehung auf die Wissenschaft richtig; denn als ein Spiel für den Verstand betrachtet, enthält es keineswegs zu viel. Jener Ausspruch bezeichnet in seinem ersten Theile also nur den Verstand des geistreichen Franzosen, dem ein solches Spiel für seinen leichtfertigen Verstand zu schwer däuchte.

Der natürliche Wunsch meinem Dreischach möglichst allgemeinen und leichten Eintritt bei den Freunden des Schachspiels zu verschaffen, mag, außer vorerwähnten Gründen, dazu beitragen, daß ich mich in dieser Anweisung das Dreischach zu spielen, darauf beschränke nur dasjenige darin aufzunehmen, was zur praktischen Ausübung dieses Dreispiels erforderlich ist, und daß ich mich daher enthalten habe, mathematisch-theoretische Erklärungen nebst erläuternden Zeichnungen hierin zu geben; obgleich dieses ebenso leicht auszuführen, als für die Freunde solcher mathematischen Demonstrationen interessant gewesen wäre. Ich habe deshalb weder eine Rösselsprung-Tafel beigefügt noch durch Zeichnungen auf der Dreischach-Tafel die verschiedenen Arten gezeigt, wie z. B. die Dame über alle 96 Felder der gleichlaufenden Linien, ohne Unterbrechung ziehen, oder wie die Läufer und Thürme auf ihren Linien ohne Unterbrechung und Durchkreuzen, das ganze Schachbrett überlaufen können, u. dgl. m. wodurch allerdings sehr schöne geometrische Figuren entstanden sein würden. Noch

weniger habe ich versucht eine Lösung des Problems: Eine völlig genügende, mathematisch sichere Regel, wie der Springer über alle Felder eines Schachbretts, mit Ausschluß empirischer Versuche, geführt werden kann, — zu liefern. — Die Lösung dieser, ohne Zweifel für sich sehr interessanten Aufgabe, scheint übrigens in die Kathegorie der Lösung der Quadratur des Zirkels zu gehören; denn die bis jetzt darüber bekannt gewordenen Anweisungen von M. Euler, Vandermonde, Mollweide, Mauvillon, Warendorf, und andere haben dieses Problem keineswegs genügend zu lösen vermocht. — Die Rösselsprünge lassen sich auf unserm Dreischachbrette von 96 Feldern eben so gut, wie auf dem Zweischachbrette von 64 Feldern ausführen; dies ergibt sich schon aus dem Verhältniß dieser Zahlen zu einander. Auf den 64 Feldern des Zweischachbretts können, z. B. 4 mal 4, also 16 geometrische Figuren, welche in einander verschlungene Quadrate und Rhomboiden bilden, durch Rösselsprünge gezeichnet werden, und zwar dadurch, daß die Felder, auf welche das Rössel springt, die Winkel der Figuren bilden, wie J. B. v. Mauvillon in seiner Anweisung zur Erlernung des Schachspiels, Essen bei Bedeker, Seite 239 Tafel 10, und andere lehren. Eben so kann man 6 mal 4 oder 24 geometrische Figuren durch Rösselsprünge auf unserm Dreischachbrette bilden, denn, indem das Rössel auf jeden Winkel der 24 Quadrate und Rhomboiden springt, entstehen 96 Sprünge, und in eben so viele Felder ist das Dreischachbrett eingetheilt. Ich betrachte aber, wie ge-

sagt, dergleichen Spielereien als gar nicht zum Schachspiele gehörig, viel weniger dazu erforderlich. Ich habe ihrer zum Theil nur erwähnt um zu bemerken, daß das Dreischachbrett eben so gut wie das Zweischachbrett auch zu dieser Nebenbenutzung, d. h. zum Spiel der Rösselsprünge und der geometrischen Figurenzeichnung dienen kann. Dieses Werkchen soll keine Anweisung zu Rösselsprüngen oder zur Bildung mathematischer Figuren, auch keine theoretische Abhandlung über die Kraft, Gebrauch und Wirkung der einzelnen Figuren für sich allein und in Verbindung mit andern, sondern nur eine leicht faßliche Anleitung zum Dreischachspiel enthalten. Der freundliche Leser wolle also jenen Mangel mit diesem Zwecke entschuldigen. Zu den nothwendigsten Erfordernissen um gut Schach spielen zu können, gehört die Fähigkeit mehre Züge und Gegenzüge vorausberechnen zu können. Wer das Brett mit den darauf stehenden Figuren vor Augen hat, muß mindestens vier Züge berechnen, d. h. im Voraus in Gedanken bestimmen, welche vier Züge und Gegenzüge nach einander gemacht werden können. Nur diejenigen, welche sich diese Fertigkeit erworben haben, sind im Stande mit einiger Gewißheit einen Spielplan zu entwerfen und auszuführen. Mit unbedingter Gewißheit läßt sich die Ausführung oder das Gelingen eines solchen Planes vorher nicht bestimmen, wenigstens nicht zu Anfang oder in der Mitte der Partieen; denn ein unwahrscheinlicher, vielleicht fehlerhafter Gegenzug, der unerwartete Verlust einer Figur durch Austausch u. s. w. erschüttern

und verändern in der Regel den festesten Plan. Nur am Ende der Partieen kann man gewöhnlich die Züge so berechnen, daß der angelegte Plan gelingen muß; ja man kann alsdann oft sogar die Anzahl der Züge und das Feld bestimmen, auf welchen der König, oder in unserm Dreischach, beide Könige Matt werden sollen. Die gründliche und vorsichtige Entwerfung und Ausführung der Endspielplane ist aber auch um so wichtiger und nothwendiger, als hiebei ein einziger fehlerhafter Zug, der beim Mangel der übrigen schon geschlagenen Figuren, selten noch verbessert werden kann, das Spiel verlieren oder unentschieden machen wird.

Diejenigen, welche die Fertigkeit noch nicht erlangt haben, mehre Züge im Voraus zu berechnen, erlangen sie am leichtesten durch das Studium und fleißiges Durchspielen der Endspiele. Man stelle solche der Vorschrift gemäß auf, und versuche, ohne Hülfe des Buchs, den ersten und die nächstfolgenden Züge zu errathen, ohne die Figuren anzurühren. Erst wenn man glaubt, drei bis vier Züge errathen zu haben, fange man an zu ziehen, jedoch nicht weiter, als die Züge vorher in Gedanken bestimmt waren; alsdann versuche man die folgenden Züge zu errathen und so fort bis zum endlichen Matt. Hat man bei einigen Endspielen hierin eine solche Fertigkeit erlangt, daß sie ohne Hülfe des Buchs durchgespielt werden können, so mache man dieselbe Übung auch mit den Partieen. Bei diesen müssen jedoch die ersten sechs bis acht Züge, welche den Anfang des Spiels bilden, nach dem Buche gemacht werden, dann erst be-

ginne man die verschiedenen Entwürfe und die dazu nöthigen Züge zu erforschen. Wer nach dieser praktischen Weise mit einiger Aufmerksamkeit und Ausdauer verfährt, wird rasch eine Fertigkeit in der Berechnung der Züge erlangen und sich selbst dadurch das beste Fundament zu einem guten Schachspieler legen. Im Dreischachspiel ist die Berechnung und Vorherbestimmung der Züge noch nöthiger und schwieriger als im Zweischachspiel; denn bei diesem hat man nur die Gegenzüge eines einzigen Gegners zu berechnen. Im Dreischach dagegen muß man, außer den eigenen Zügen, auch noch die Züge von zwei Gegnern, nicht allein jeden für sich, sondern hauptsächlich auch ihre Aufeinanderfolge berechnen und benutzen, worüber wir weiterhin das Nähere durch Beispiele erläutern werden.

---

§. 1.

Die Schachfiguren und deren Gang.

Ich setze voraus, daß dem Leser die gewöhnlichen Figuren (Steine) des Zweischachs und deren Gebrauch (Kräfte) bekannt sind, und enthalte mich daher eine theoretisch belehrende Beschreibung des Ganges, der Kräfte, Wirkung und des Gebrauchs der Schachfiguren zu geben. Dies Alles ist zu bekannt, als daß ich, ohne den Vorwurf zu verdienen, tausendmal beschriebene Dinge nochmals zu wiederholen, es wagen darf die Eigenschaften jeder Schachfigur hier zu erklären. Wer

eine solche Belehrung sucht, findet sie in jedem Lehrbuche des Zweischachspiels.

Zu unserm Dreischachspiel werden die nämlichen Figuren und in derselben Zahl wie zum Zweischach gebraucht, nur daß drei Heere statt im Zweischach deren bloß zwei gegeneinander aufgestellt werden. Ein solches Heer besteht aus: 1 König (französisch **Roi**, italienisch **Rè**, englisch **King**), 1 Königin, Dame (französisch **reine**, **vierge**, **dame**, italienisch **dama**, **regina**, englisch **queen**), 2 Thürmen, Rochen (französisch **tour**, **roc**, **chateau**, italienisch **torre**, **rocco**, **castello**, englisch **rocke**, **roke**), 2 Läufern (französisch **fou**, **fol**, **fil**, italienisch **alfiero**, englisch **bischop**), 2 Springern, Rösseln, Pferden, Reitern, Rittern (französisch **chevalier**, **sauteur**, italienisch **cavallo**, **cavaliero**, englisch **Knight**) und 8 Bauern, Wenden (französisch **pion**, **piéton**, italienisch **pedina**, englisch **pawne**, **paune**), zusammen also aus sechszehn Figuren, nämlich acht Offizieren und acht Bauern. Mithin zählen die drei Heere im Ganzen 48 Figuren. —

Wir wollen diese Heere Nr. **I** schwarz; Nr. **II.** braun; und Nr. **III** weiß, bezeichnen, und diese Bezeichnung fortan beibehalten.

Um diese drei Heere zusammen zu bringen, nehme man ein gewöhnliches, vollständiges Zweischachspiel von 32 Figuren, von weißer und schwarzer Farbe. Sodann wähle man von einem andern Zweischachspiele bloß die Hälfte oder die 16 dunkelfarbigen (braunen) Figuren, welche sich auch gewöhnlich in der Form von den bei-

den andern unterscheiden werden, — so hat man die zum Dreischach nöthigen 48 Figuren. Wie gesagt, der Gang dieser Figuren ist ganz derselbe, wie beim Zweischachspiel. Bei den Bauern ist darauf zu achten, daß sie nur auf ihrer geraden Thurmlinie, nämlich gerade aus schreiten, und auf die beiden Felder, welche rechts und links zunächst vor ihnen liegen, schlagen; ganz so wie im Zweischachspiel. Ich empfehle jedoch hierauf besonders zu achten, weil der Gang und das Schlagen der Bauern von den drei Heeren sich kreuzen, wodurch anfangs ein oberflächlicher Überblick sich leicht täuscht und in Zweifel geräth, wie die Bauern schlagen. — Die Bauern schreiten immer nur ein Feld gerade vorwärts, mit Ausnahme des ersten Zuges vom Lager aus, wo sie nach Belieben, ein oder zwei Felder vorwärts ziehen können; dieses jedoch unter Beobachtung der bekannten Regèl, daß ein Bauer vom Lager aus, nur in dem Falle zwei Felder vorschreiten kann, wenn das erste Feld, welches er überspringen will, noch unbesetzt ist. Die Bauern gehen auf der ihnen gerade über liegenden letzten Linie, zur Dame, — wie man sagt, — das heißt, sie erlangen den höhern Grad eines von denen, früher schon geschlagenen Offizieren ihres Heeres, wenn es ihnen gelingt ein Feld der gerade vor ihnen liegenden letzten Linien zu betreten. — Die schwarzen Bauern Nr. I. der Linie C2 — K2 werden also auf der Linie C10 — K10 zum Offizier. Die braunen Bauern Nr. II der Linie L1 — I10 gelangen auf der Linie A1 — C10 zur Dame; und die weißen Bauern Nr. III.

der Linie B1 — D10 erlangen ihren höhern Grad auf der, ihnen gegenüber liegenden letzten Linie M1 — K10. — Trifft es sich, daß ein Bauer auf einer dieser drei Randlinien zum höhern Offizier wird, so hat er die Wahl, welcher von den bereits geschlagenen Offizieren an seine Stelle treten soll; ist aber aus seinem Heere noch gar kein Offizier geschlagen worden, so bleibt der Bauer auf dem bezogenen letzten Felde unantastbar so lange stehen, bis ein Offizier seines Heeres geschlagen wird; sobald dies geschieht, tritt der geschlagene Offizier an die Stelle und auf das Feld des Bauers.

Bei den Thürmen und den Königen ist zu bemerken, daß das Rochiren im Dreischach nicht Statt findet. Sowohl die Construction des Dreischachbretts als auch die Natur des Dreischachspiels verbieten das Rochiren von selbst. Das Unstatthafte des Rochirens beschränkt mithin auch den Gang des Königs, über dessen Kräfte und Wirkung ich die allgemeine Meinung, welche den Schachkönig zu einem Typus der Unbedeutenheit gestempelt hat, nicht theilen kann. — Der König ist die Hauptfigur, der wahre Schah des Heeres; sein Verlust, d. h. sein Matt setzen, ist die Absicht des Spiels; jede andere Figur kann verloren und wiederersetzt werden, mit einziger Ausnahme des Königs, der, als Haupt des ganzen Heeres, unantastbar ist. Der Verlust des Hauptes tödtet zugleich alle Figuren des Spiels, was im Dreischach buchstäblich zu nehmen und daher wohl zu beachten ist. — Will man die Schachfiguren in-

dividualisiren und beleben, so ist der König und nicht die Königin der oberste Anführer seines Heeres. Soll eine Figur des Schachspielsheeres dessen geistige Kräfte repräsentiren, so kann man nur den König als den planentwerfenden Strategiker und manövrirenden Taktiker desselben erkennen. Wie jeder Feldherr lenkt der König auf seinem, von Allen geschirmten Standpuncte die Operationen seines Heeres, ohne sich persönlich ins Gefecht zu mengen. Aus seinem Haupte entspringen die Feldzugspläne und die Entwürfe zu den Manövers während der Bataille; er entsendet und lenkt die Bauern, Reiter und Offiziere mit ihrem Obersten der Königin, ins Gefecht, wie es einem Könige, der sein Heer persönlich commandirt, geziemt. Er selbst mischt sich nicht eher ins Handgemenge bis am Ende der Schlacht, wenn alle seine Truppen bis auf wenige, vielleicht bis auf einen einzigen Bauer gefallen sind. Alsdann erst zieht der König sein Schwert, schreitet vor und führt und beschützt geschickt den letzten Soldaten bis in das feindliche Lager, wo der Bauer seinen Obersten befreit, der nun, seinem Könige helfend, die feindlichen Könige Matt setzt. Ein einziger fehlerhafter Zug des Königs in solchen Endspielen entscheidet gewöhnlich über Gewinn und Verlust der Partie. Ist ein solcher König dann wirklich eine Null im Spiele?

Einige Schachlehrer sind so weit gegangen zu behaupten, der König sei nicht einmal als eine Kraft zu betrachten, weil er nie selbst schlage und nicht geschlagen werden dürfe. „Denn“ wird behauptet „die Hin-

wegnahme eines nicht gedeckten Steines durch den König, dürfe man ein eigentliches Schlagen nicht nennen." — Hiernach wäre also nur das Schlagen eines gedeckten Steines als eigentliches Schlagen zu betrachten?... Der König beherrscht, auf einem der Mittelfelder des Schachbretts stehend, acht Felder, auf welche seine Kraft, gleich der jedes andern Steines wirken d. h. schlagen kann. Daß er einen gedeckten Stein nicht schlagen darf, ist nicht Mangel an Kraft schlagen zu können; es ist nur eine Bedingung der Existenz seines ganzen Heeres, welches mit seinem Könige zugleich vernichtet wird. Die Kraft jedes andern Steines hört gleichfalls auf eine Kraft zu sein, wenn er eine gedeckte Figur schlägt und wieder geschlagen wird. Dieses geschieht oft und gewöhnlich, ohne daß dadurch das Ganze in Gefahr geräth; hiedurch offenbart sich also auch die höhere Bedeutung des Königs. Dieser als Feldherr des Heeres opfert oft einen Offizier, ja deren Obersten die Königin, für den Vortheil des Ganzen; in der Regel um dadurch eine Stellung zu gewinnen, deren Vortheile den Verlust eines Offiziers bedeutend überwiegen. Wäre also die Königin der das Ganze lenkende Feldherr, so müßte ihr Verlust das ganze Spiel in kopflose Verwirrung auflösen. Dies ist aber keineswegs der Fall, denn, wie gesagt, der Verlust der Königin kann oft den Gewinn der Partie bringen, ungeachtet sie der kraftreichste Stein im Spiele ist. — Der König ist allein herrschender Monarch in seinem Schachspielreiche, das, wie jede Monarchie mit dem Tode (Matt) oder Gefangenschaft

(Patt) des einzigen Herrschers, dem siegenden Eroberer als Siegespreis zu Theil wird.

Mit gleichem Unrecht, womit man den Schachkönig erniedrigt, will man der Königin gewöhnlich, in Beziehung auf den ihr zu gebenden Titel, einen höhern Rang ertheilen. Bloß weil sie die meisten physischen Kräfte aller Schachfiguren besitzt, soll ihr auch der höchste Kriegertitel gebühren. In diesem Sinne hat man ihren Titel „Königin“ unpassend, zu gering, zu kleinlich, weibisch gefunden und ihr, unter andern, den Titel „Feldherr“ gegeben, ohne daß dieser Name allgemeinen Eingang gefunden hat. —

Warum sollen wir aber die Opposition gegen die Emancipation der Frauen bis auf den Titel der Schachfiguren ausdehnen? — Denn die Behauptung, daß der wirksamsten, kraftreichsten Figur eines Heeres der männliche Titel eines Ranges gebühre, gründet sich doch wohl nur auf das allgemeine Urtheil über die Schwäche der Frauen. In wie fern dieses, wenigstens ungalante Urtheil richtig sei, mag hier dahin gestellt bleiben. — Oder wollen jene Namenverbesserer aus Galanterie die Dame zum Feldherrn erheben? — Dann aber hätten die Damen sich über zu geringe Galanterie zu beklagen, weil doch wohl durch den geringeren Titel „Feldherr“ eine Königin erniedrigt wird, und es dann wenigstens galanter wäre, die Königin zum Haupte des Spieles, zur Herrscherin zu erheben, d. h. sie an die Stelle des Königs zu setzen, und diesem den Titel „Feldherr“ zu geben. Die Ansichten von der Nullität der Hauptfigur im Schach würden sich dadurch

auch wohl ändern, indem Niemand einer herrschenden Königin, mit deren Schachmatt alles vorbei ist, die Eigenschaften des wahren Lebensprincips als der höchsten Kraft im Spiele, absprechen möchte. Die Königin wäre dadurch zum Siegespreis des Spiels geworden und ihr Schachmatt bezeichnete den Triumph des um sie kämpfenden Siegers.

Doch wozu alle diese unwesentlichen Wortklaubereien? — Ob der wirksamste Stein im Schachspiel: Königin, Dame, Jungfrau, Mädchen, Feldherr oder Oberster genannt wird, hat auf das Spiel selbst nicht den mindesten Einfluß. — Man lasse also diesem Stein seinen eingebürgerten Namen: Königin oder Dame, der ihm wahrscheinlich auch von dem Erfinder des Schachspiels beigelegt worden ist, weil in allen Sprachen dieser Stein mit einem weiblichen Namen bezeichnet wird. Deshalb wollen wir dafür auch die Namen: Königin und Dame abwechselnd beibehalten.

Was außer diesem noch von den Figuren, ihrem Gebrauch u. s. w. zu erwähnen nöthig ist, wird bei den Spielregeln erklärt werden.

§. 2.

Das Dreischachbrett und die Aufstellung der Figuren.

Die Form unserer Dreischachbrett-Tafel gründet sich, wie schon gesagt, auf die Gestalt eines gleichschenkeligen Dreiecks, dessen obere Spitze bis auf die Länge der

Grundlinie von acht Quadratfeldern der Tafel abgestumpft ist. — Man erkennt diesen Grundgedanken in der Form dieses Dreischachbretts am deutlichsten, wenn die drei Heere darauf in ihrem Lager aufgestellt sind. Die unabänderlichen Bedingungen, welche aus der Zahl und den Eigenschaften der Schachfiguren und ihrer Aufstellung gegen einander von selbst hervorgehen, machten eine weitere Veränderung in der Gestalt des abgestumpften Dreiecks nothwendig. Nach dem Muster des Vierschachbretts hätte ich an drei Seiten des gewöhnlichen Zweischachbretts, zur Aufstellung der drei Heere noch zwei Linien mit 16 Feldern oder drei Linien mit 24 Feldern ansetzen können.

Diese Einrichtung ist jedoch aus mehren Gründen zweckwidrig, folglich verwerflich, denn in einer solchen Aufstellung würde dem schwarzen Heere Nr. I eine Seite des Quadrats ganz leer gegenüber stehen, dieses Heer folglich gar keinen Gegner vor sich stehen haben, während die beiden andern Heere sich gerade gegenüber ständen. Daraus entspränge aber von vorne herein eine Ungleichheit, die den Grundsätzen des Schachspiels zuwider ist. Das Dreischachbrett mußte also dergestalt geformt werden, daß die drei Heere in möglichst gleich starker Stellung einander gegenüber stehen. Daß dieses mit drei Heeren nur in einer schrägen Aufstellung möglich ist, liegt vor Augen.

Ich bitte nunmehr die beiliegende Zeichnung der Dreischachbrett-Tafel mit dieser weitern Beschreibung derselben zu vergleichen.

Diese kurze Prüfung der Tafel ist besonders von praktischem Nutzen beim Gebrauch derselben; denn ohne eine genaue Kenntniß des Schlachtfeldes läßt sich ein Gefecht darauf mit gutem Erfolg nicht liefern.

Die Linie A 1 — M 1 mit 12 Feldern bildet die ursprüngliche Grundlinie des gleichschenkeligen Dreiecks, dessen Spitze auf der Linie C 10 — K 10 abgeschnitten ist. — So abgestumpft würde die Tafel zu klein für drei Heere sein; deshalb fügte ich noch 2 Linien von je 8 Feldern an die Grundlinie A 1 — M 1 zur Aufstellung des schwarzen Heeres I hinzu. — Mehre Gründe bestimmten mich, nur 2 Linien mit 16 Feldern, und nicht, wie beim Vierschachbrett geschieht, — 3 Linien mit 24 Feldern anzusetzen; dadurch wäre die Tafel zu groß und auch das Vorrücken der Springer von den Feldern D 1 und I 1 erschwert worden. Hauptsächlich aber wäre die Stärke des Lagers des schwarzen Heeres I gegen die Lager der beiden andern Heere ungleich gewesen, und endlich würde durch drei angesetzte Linien ein zu sehr abgesondertes kleines Terrain entstehen, welches beim Spiel, besonders am Ende der Partieen dem Einen manche Nachtheile, dagegen den beiden Andern unbillige Vortheile bieten, also gegen den Grundsatz der Gleichmäßigkeit verstoßen würde. — Für die beiden andern Heere, Braun II und Weiß III konnten nicht einmal 16 Felder für deren Lager angesetzt werden, weil nothwendig die Thürme auf den Linien C 1 — C 10 und K 1 — K 10 sich einander gerade gegenüber stehen müssen. Aus diesem Grunde konnten für jedes der



Lager der Braunen II.

Heere Braun II und Weiß III, nur acht Felder angesetzt werden, und — weil deren Aufstellung in schräger Linie auf den Schenkeln des Dreiecks geschehen mußte — auch deren Figuren nicht vor dem schwarzen Heere I auf den Feldern K 3 und C 3 vorspringen durften, so entstanden die zurückgezogenen vier Felder A 1 — A 2 und M 1 — M 2, und dadurch zwei Winkel, welche dem Dreischachbrett eigenthümlich und in manchen Fällen, insbesondere beim Ende des Spiels zum Matt machen nothwendig sind, wie dieses die Erfahrung bei den Endspielen besser als eine umständliche Beschreibung lehren wird. Durch dieses Ansetzen von Feldern zur Aufstellung der drei Heere ist das gewöhnliche Zweischachbrett um die Hälfte, nämlich mit 32 Feldern vergrößert worden.

Wenn wir nun das Dreischachbrett im Vergleich zu dem gewöhnlichen Zweischachbrett prüfen, so finden wir, daß die Felder C 3 — C 10 und K 3 — K 10, die vier Eckfelder eines Zweischachbretts im Quadrat von 64 Feldern bilden. Daran sind nun für das schwarze Heer I auf der Grundlinie die 16 Felder $\frac{C2}{C1}$ bis $\frac{K2}{K1}$; ferner für das schräg aufgestellte braune Heer II nur acht Felder M 1—M 2 und L 1 bis L 6; und endlich für das weiße Heer III in schräger Stellung auch nur acht Felder A 1 — A 2 und B 1 bis B 6 angesetzt worden; wodurch denn die vorliegende Form unsers Dreischachbretts von 96 Feldern entstanden ist. Betrachten wir jetzt die Aufstellung der drei Heere auf dieser Tafel.

Die Figuren sind auf der Tafel durch die großen Anfangsbuchstaben ihrer Namen z. B. B Bauer, K König, D Dame, L Laufer, S Springer und T Thurm bezeichnet.

Es wird zuerst auffallen, daß durch die schräge Aufstellung der Heere II und III eine gebrochene Linie entsteht, wodurch vor den Springern A 2 und M 2 die zwei Felder B 2 und L 2 leer bleiben, und daß die leeren Felder D 8 und I 8 die beiden andern Springer dem feindlichen Angriff bloß stellen. Man muß diese vier leeren Felder, nämlich B 2, L 2, D 8, und I 8 sich genau merken, damit solche bei der Aufstellung der Figuren nicht mit Bauern besetzt werden, weil es, zur Gleichmäßigkeit der Kräfte der drei Heere gegen einander, unumgänglich nothwendig ist, daß gerade diese vier Felder leer bleiben; denn sonst würde das schwarze Heer I den Angriffen der feindlichen Laufer, Braun L 3 und Weiß B 3 zu sehr ausgesetzt und dadurch gleich im Anfang des Spiels im Nachtheile sein. Daher scheint es auch auf den ersten Blick, als ob die Heere II und III vermöge ihrer schrägen Aufstellung, wodurch die Laufer und die Königinnen bloß durch das Aufziehen ihrer Bauern das schwarze Heer I angreifen können, und vermöge ihrer schrägen Aufstellung überhaupt im Vortheil gegen das schwarze Heer I wären, und dieses durch Überflügelung leicht überflügeln könnten — gleichsam wie der große König im siebenjährigen Kriege, durch die schräge Aufstellung seiner Heere, die meisten Schlachten gewann. Aber die Vortheile dieser schrägen Aufstellung werden

durch die vorerwähnten leeren Felder und die festere regelmäßigere Stellung des schwarzen Heeres I ausgeglichen und dadurch das Gleichgewicht wieder hergestellt; zumal die beiden Heere II und III gegenseitige Feinde, also keineswegs Verbündete sind, welche rücksichtslos das schwarze Heer I angreifen können. Letzteres würde vielmehr durch seine stärkere Aufstellung im Vortheil gegen jedes einzelne der zwei andern Heere sich befinden, — wenn das schwarze Heer I einige seiner Kräfte nicht gleich anfangs zum Schirm gegen die feindlichen Laufer verwenden müßte.

Die Königinnen des braunen Heeres II und der Weißen III stehen einander, wie im Zweischach, auf den Feldern B 5 und L 5 auf gerader Linie gegenüber. Die schwarze und braune Königin stehen auf dem Felde ihrer Farbe G 1, zur rechten Seite ihres Königs. Auch diese Stellung der Königinnen ist genau zu beachten und darf nicht verändert werden, weil nur in dieser Stellung jede der drei Damen auf der Linie eines feindlichen Laufers steht, der sie, durch das Aufziehen seines Bauers, sofort angreifen kann.

Um die Königin richtig aufzustellen, merke man sich, daß die weiße Königin auf dem weißen Felde links und die beiden dunklen Damen auf dem schwarzen Felde rechts, neben dem Könige stehen müssen.

Bei den Thürmen ist zu bemerken, daß sie die Fronten der feindlichen Heere in der Flanke bestreichen. Diese Aufstellung der Thürme ist dem Dreischach eigenthümlich. Die Fronte des schwarzen Heeres I wird von

den zwei feindlichen Thürmen auf M 1 und A 1 bestrichen, während die Fronte der Braunen II und der Weißen III nur von einem der schwarzen Thürme C 1 und K 1 flankirt wird. Diese scheinbare Ungleichheit wird jedoch dadurch hergestellt, daß die Braunen II und die Weißen III, jeder drei feindliche Thürme sich gerade gegenüber stehen haben, während dem schwarzen Heere I nur zwei Thürme auf C 10 und K 10 gerade gegenüber stehen. Außerdem sind auch die Thürme A 1 und M 1 einander Feinde, welche also nicht unbedingt die Linie A 1 — M 1 bestreichen können. — Die Stellung der Thürme ist hiernächst überhaupt wirkungsreicher als im Zweischachspiel.

Über die Springer ist nichts besonderes zu erwähnen; der Anblick ihrer Stellung lehrt deren Stärke und ihre Schwäche von selbst. — Dagegen ist die Stellung der Laufer wohl zu beachten und zu studiren, weil sie von der Stellung der Laufer im Zweischach wesentlich abweicht. In Letzterem stehen nämlich die Laufer auf ihrer schrägen Angriffslinie dem Feinde nicht gerade gegenüber und müssen daher zum Angriff wenigstens anfangs zwei Züge machen. In unserm Dreischach dagegen dürfen sie nur ihre Bauern aufziehen, um sogleich einen der Feinde anzugreifen. Diese Eigenthümlichkeit ist den Laufern aller drei Heere gemein; sie unterscheiden sich durch ihre stärkere Angriffstellung, mithin wesentlich von den Laufern des Zweischachspiels.

Die Aufstellung der Bauern vor den Heeren Braun II und Weiß III ist gleichfalls wohl zu betrachten, damit

man sie richtig und nicht auf die Felder B 2 und L 2 so wie nicht auf D 8 und I 8 stellt, welche leer bleiben müssen. Auf den Linien C und K müssen deshalb fünf Bauern stehen; wodurch sich alsdann die Aufstellung der übrigen drei Bauern von selbst ergibt. Die beiden Eckbauern des schwarzen Heeres I auf den Feldern C 2 und K 2 können die beiden feindlichen neben ihnen stehenden Bauern vom Lager aus schlagen, oder von Letztern geschlagen werden. Diese Stellung scheint fehlerhaft und so zu sagen schachregelwidrig zu sein. Aber, abgesehen davon, daß sich dieser scheinbare Übelstand nicht ändern läßt, so ist diese Stellung wenigstens nicht schachregelwidrig; denn das Gleichgewicht der Kräfte wird dadurch nicht gestört. Diese vier Bauern werden sich nämlich wohl hüten müssen einander zu schlagen, einmal, weil sie von ihren Thürmen gedeckt sind, besonders aber weil der Schlagende durch einen solchen Angriff — geschähe er vom Lager aus — seine Stellung sehr schwächen würde. Wollte z. B. der schwarze Bauer C 2 den weißen Bauer auf B 1 schlagen, so würde der weiße Thurm A 1 den schwarzen Bauer auf B 1 wieder schlagen und der schwarze Laufer E 1 seinen Vortheil auf das leere Feld B 2 verlieren. Wenn dagegen umgekehrt der weiße Bauer B 1 seinen schwarzen Nachbar C 2 schlüge, so würde ihn der schwarze Thurm C 1 nehmen und dadurch sogleich alle weißen Bauern der Linie C d. h. also die ganze Fronte des weißen Heeres in der Flanke bestreichen. Dasselbe Bauernverhältniß gilt auch für das braune Heer II. Das gegen-

seitige Schlagen dieser Eckbauern vom Anfang an, ist also regelgerecht nicht zu fürchten, mithin auch nicht vorzuwerfen.

Werfen wir nun noch einen Gesammtüberblick auf die Aufstellung der drei Heere. — Sie stehen einander nicht gerade sondern schräg gegenüber, wodurch also das Spiel kein Front-, sondern ein Flankengefecht wird, und sich dadurch wesentlich von dem Zweischachspiel unterscheidet. Die Königinnen und die Laufer greifen seitwärts an, und werden von der Seite angegriffen. Die Thürme bestreichen seitwärts die feindlichen Flanken und Fronten, insbesondere die Bauernlinien. Aus diesem Grunde wird jeder sich hüten, diese Frontlinien den feindlichen Thürmen bloß zu stellen, was durch ein Schlagen der Eckbauern C 2 und K 2 oder der Bauern B 1 und L 1 erfolgen würde. Durch das bloße Aufziehen der Bauern vor den Königinnen oder den Laufern geschieht sogleich der Angriff, während im Zweischach ein eigentlicher Angriff unmöglich früher als durch einen zweiten Zug geschehen kann. Das schwarze Heer I wird zwar von zwei Seiten in der Flanke angegriffen und greift dagegen seine beiden Gegner II und III auch seitwärts an; dieser Nachtheil in der Stellung des schwarzen Heeres I wird jedoch dadurch ausgeglichen, daß es von keinem Feinde von vorne angegriffen wird, während die Heere II und III einander auch in der Fronte feindlich gegenüber stehen. —

Die Aufstellung unserer drei Heere ist folglich gefahrvoller, als im Zweischach. Die nächste Folge davon

ist ein rascherer Gang des Spiels, als im Zweischachspiel. Dazu muß auch das Kreuzfeuer beitragen, welches beim Avanciren unausbleiblich erfolgt. Dieses Kreuzgefecht entsteht vorzüglich unter den Bauern; daher mit diesen wichtigen Steinen besonders vorsichtig gespielt werden muß. In das Bauernkreuzgefecht gerathen unausweichlich die schwarzen Bauern I; daher wird es diesen aber auch schwer bis auf die Linie C 10 — K 10 vorzudringen und dort zum Offizier zu werden, was ihnen außerdem leichter sein würde als den Bauern der Heere II und III, deren Jedem ein feindlicher Bauer gegenübersteht. — Man suche stets, sich ein paar verbundene Bauern als Reserve für das Endspiel zu bewahren. Endlich ergibt sich aus unserm Überblick, daß eine andere Aufstellung der drei Heere, als die vor uns liegende, auf dieser Tafel nicht möglich ist; indem z. B. das schwarze Heer I nicht auf der Linie C 10 — K 10 aufgestellt werden kann, weil eine regelmäßige Aufstellung der beiden andern Heere dadurch unmöglich gemacht würde, indem ihre Offiziere alle auf Felder von gleicher Farbe z. B. die Laufer beide auf schwarze oder weiße Felder zu stehen kommen würden.

§. 3.

Gesetze des Dreischachspiels.

Die Gesetze für das Dreischachspiel sind fast dieselben, welche allgemein beim Zweischachspiel angenommen sind; sie unterscheiden sich von letztern im Wesentlichen

nur im Betreff des erlaubten Patt und des, hier unmöglichen Rochirens. Eine Kenntniß dieser Gesetze ist zum guten Dreischachspielen durchaus erforderlich; denn eine geschickte Benutzung derselben, z. B. der Zugfolge und des Gesetzes Nr. 12, hilft wesentlich zum Gewinn der Partie.

Die Schachgesetze müssen strenge beobachtet werden, damit nicht Streit und Verwirrung beim Spielen entsteht. Es sind folgende:

1.

Nachdem die drei Heere richtig aufgestellt sind, wird zuerst um die Farbe oder Nummer des Heeres, welches Jeder der drei Theilnehmer am Spiele führen soll, und demnächst um den ersten Zug geloost. — Wer einen Stein vorgibt, hat jedoch immer den ersten Zug.

2.

Ist anfangs ein Stein unrichtig aufgestellt worden, so kann dies berichtigt werden; doch nur so lange als noch nicht jeder Spieler drei Züge gethan hat. Nach drei Zügen müssen die Figuren stehen bleiben, wie sie sind.

3.

Die Spielenden ziehen unabänderlich nach der arithmetischen Reihenfolge 1. 2. 3. Wenn also z. B. Nr. II den ersten Zug hat, so folgt diesem Nr. III, darauf Nr. I und so fort.

4.

Die Zugfolge geht rechts herum, so daß nach den Schwarzen I die Braunen II und nach diesen die Weißen III ziehen. — Diese Zugfolge wird durch das Freiwerden eines Matt oder Patt gesetzten Königs nicht unterbrochen. Wenn z. B. der schwarze König I Matt ist und durch einen Zug der Braunen II frei wird, so sind, der steten Zugfolge gemäß, die Weißen III am Zuge, wenn auch durch diesen Zug von Nr. III der schwarze König I wieder Matt oder Patt wird.

5.

Der erste Zug geschieht nur mit einem Stein. Es ist also nicht erlaubt das Spiel mit zwei Zügen zugleich anzufangen.

6.

Wer mit einem Stein einen unrichtigen Gang macht, oder irrigerweise mit einem Stein seiner Gegner zieht, muß den Stein auf seinen Platz zurücksetzen, und statt dessen mit dem Könige ziehen. Ist dies nicht möglich, so muß mit dem Stein, wenn es ein eigener ist, ein richtiger Zug gemacht werden. Wird ein solcher Fehler erst bemerkt, wenn jeder Spieler nachher schon einmal gezogen, so hat er keine Folgen, und der unrichtig gezogene Stein bleibt stehen.

7.

Sieht man, daß ein König im Schach steht, ohne daß es bemerkt worden, so muß derjenige, dessen König im Schach steht, seinen letzten Zug zurücknehmen und das Schach vertheidigen. Diesem Vertheidigungszuge folgt alsdann seine folgende Nummer, d. h. wenn z. B. Nr. I einen solchen Vertheidigungszug machen muß, so folgt ihm wie gewöhnlich Nr. II, wenn auch Nr. III am Zuge war, als das übersehene Schach bemerkt wurde, und folglich Nr. III dadurch einen Zug verliert. Dies ist der einzige Fall, wo die gewöhnliche Zugfolge unterbrochen werden darf.

8.

Es darf während des Spiels über dasselbe nicht gesprochen, auch nicht mit Winken oder sonstigen Zeichen die Absicht der Züge angedeutet werden.

9.

Der Stein, welcher berührt wird, muß auch gezogen werden (pièce touchée, pièce jouée); ist dieses nicht möglich, so muß der Berührende seinen König ziehen; ist auch dieses nicht möglich, ohne daß der König sich ins Schach setzt, so hat der Fehler keine Folge. — Will man durch das Berühren eine Figur bloß richtig stellen, so muß dabei gesagt werden: „ich ordne“ (j'adoube), sonst tritt die Strafe ein. — Sobald ein Stein gezogen und losgelassen wird, ist der Zug vollendet und darf nicht mehr zurückgenommen werden.

10.

Wer einen feindlichen Stein berührt, ohne dabei zu sagen: „ich ordne“ (j'adoube), muß diesen Stein nehmen, oder nach seinem Belieben, mit seinem König ziehen. Ist beides nicht möglich, so hat der Fehler keine Folgen.

11.

Die Könige müssen einander respectiren, d. h. sie dürfen in keinem Falle auf angrenzende Felder neben einander ziehen, selbst dann nicht, wenn der König eine Figur schlagen kann, welche ihn Schachmatt setzt, falls diese schachbietende Figur neben einem andern König, also dadurch gedeckt, steht. Die Könige decken in solchem Falle sogar eine feindliche Figur gegen einen andern König.

12.

Wenn ein König Matt steht, so darf sein Matt nicht so aufgehoben werden, daß ein anderer König, der nicht zunächst am Zuge ist, durch ein Abzugschach dergestalt in Schach gesetzt wird, daß ihn der zunächst ziehende Gegner schlagen kann. (Vergl. die Erläuterung dieses Gesetzes.)

13.

Die Bauern können nur beim ersten Zuge vom Lager aus zwei Schritte geradeaus ziehen. Wenn ein Bauer eines der ihm gerade gegenüber liegenden letzten Felder erreicht, so kann man dafür die Dame oder eine

andere Figur wählen. Ist eine solche noch nicht geschlagen worden, so bleibt der Bauer unantastbar auf dem erreichten letzten Felde stehen, bis ein Offizier seines Heeres geschlagen wird, der alsdann an die Stelle des Bauers tritt.

14.

Das Patt setzen ist im Dreischachspiel erlaubt. Der Spieler, dessen König am Ende der Partie bloß Patt gesetzt ist, hat das Spiel nur halb verloren.

15.

Alle Figuren eines Matt oder Patt gesetzten Königs sind so lange als todt zu betrachten und dürfen nicht angetastet werden, bis der König frei wird. Doch gilt bei dem Matt oder Patt eines Königs auch die Regel, daß ein anderer König nicht dicht an ihn heran auf das angrenzende Feld ziehen darf.

16.

Ein König, der Matt oder Patt gesetzt ist, wird mit seinem ganzen Heere wieder frei und thätig, sobald das Matt oder Patt durch irgend einen Zug aufgehoben wird.

17.

Die Könige dürfen von allen Figuren entblößt, mithin auch der letzte Bauer geschlagen werden.

18.

Die Partie ist unentschieden (remis), wenn am Ende jedem Heere nur so wenig Figuren übrig bleiben, daß damit ein Matt oder Patt setzen zweier Könige von einem Gegner unmöglich ist. In diesem Falle hat keiner weder gewonnen noch verloren.

19.

Zum Gewinn einer Dreischachpartie ist erforderlich, daß zwei Könige von einem Heere entweder Matt oder Patt gesetzt werden. Einer muß also allein seine beiden Gegner besiegen.

20.

Wer sich gegen ein immerwährendes Schach nicht decken oder durch keinen andern Zug ausweichen kann ohne dadurch mit augenscheinlicher Gewißheit die Partie zu verlieren, hat das Recht zu fordern, daß der Gegner von dem ewigen Schach absteht; wird dies verweigert, so ist die Partie aufgehoben und unentschieden.

21.

Man darf nur dem Könige Schach ansagen. — Der Königin wird also nicht Schach geboten. Wird vergessen, „Schach dem Könige“ zu sagen, so darf man im folgenden Zuge nicht Schach sagen und zugleich eine Figur nehmen oder angreifen, sondern muß erlauben, daß der im Schach stehende seinen letzten Zug zurücknimmt und das Schach vertheidigt. (Vergl. das Gesetz Nr. 7.)

*

22.

Ist Schach geboten, ohne daß der König wirklich im Schach steht, und Einer hätte in Folge dessen den König gezogen oder gedeckt, so kann dieser Zug zurückgenommen werden, wenn man den Irrthum bemerkt, ehe ein Anderer gezogen hat.

23.

Wenn Einer nicht im Stande zu sein scheint, beide Könige Matt oder Patt zu setzen, so werden dazu, auf Verlangen auch nur eines Gegners, 50 Züge bestimmt. Kann damit nicht Matt oder Patt Beide gemacht werden, so ist die Partie unentschieden (remis).

24.

Das Rochiren findet im Dreischachspiel nicht Statt.

§. 4.

Erläuterungen dieser Gesetze.

Zu Nr. 1.

Das Losen um die Farben und den ersten Zug.

Die Unpartheilichkeit erfordert das Losen um die Farben und um den ersten Zug. Man verfährt dabei wie gewöhnlich beim Zweischachspiel, indem Einer von jedem Heere einen Bauer in die verschlossene Hand nimmt und die beiden andern Gegner einen davon ziehen läßt. Die

Farbe des gezogenen Bauers bestimmt die Farbe des Heeres, welches dem Ziehenden zu Theil wird. — Auf diese Weise ziehen zwei Spieler; der dritte in der Hand übrig bleibende Bauer ist für den dritten Theilnehmer. In gleicher Weise geschieht das Losen um den ersten Zug, nur daß hiebei bloß ein Bauer von einem der Spieler aus der verschlossenen Hand gezogen wird, dessen Farbe alsdann das Heer bezeichnet, welchem der erste Zug zukommt. Daß derjenige, welcher einen Stein vorgibt, immer den ersten Zug hat, ist der Billigkeit gemäß, und bekanntlich eine allgemeine Schachregel.

Zu Nr. 2.

Dieses Gesetz bedarf keiner Erläuterung.

Zu Nr. 3 und 4.

Von der Zugfolge.

Es ist von der äußersten Wichtigkeit sich die Zugfolge (Umgang) wohl zu merken und sie genau zu berechnen, weil die glückliche Ausführung aller Pläne von der Berechnung der Züge und in welcher Folge diese nach einander geschehen müssen, abhängt. Die Zugfolge geht ununterbrochen rechts herum. Wenn I anfängt, so folgt II und dann III. Fangen die Braunen II an, so folgen die Weißen III und darauf die Schwarzen I. Haben endlich die Weißen III den ersten Zug, so folgt I und diesem Nr. II. Ein Matt oder Patt gesetztes Heer wird in dieser Zugfolge so lange als todt betrachtet, bis dessen König — oder beim Patt irgend ein Stein —

wieder frei wird. Geschieht dies, so ist der Matt oder Patt gewesene Spieler nicht sogleich am Zuge, falls die Reihe nicht gerade an dem Befreiten wäre; dieser muß vielmehr warten, bis die Zugfolge ihn trifft. Da nun aber bloß drei Heere sind, so kann ein Befreiter höchstens noch einen Zug warten müssen. Wenn z. B. durch einen Zug der Schwarzen I der weiße König III frei wird, so folgt nach dem Zugfolge-Gesetz nach dem Schwarzen I erst der Braune II und dann erst kommt der Befreite III an den Zug.

Dieser oft vorkommende Fall ist für das Matt halten von Wichtigkeit; denn falls durch einen Zug der Schwarzen I der weiße König III frei wird, so können die Braunen II durch einen neuen Mattzug das Matt der Weißen erhalten. In den Beispielpartieen kommt dieser Fall einige Mal vor.

Zu Nr. 5.

Von dem ersten Zuge.

Die Regel: daß jedes Heer nur mit einem Zuge das Spiel beginnen darf, ist von dem Grundsatz des Gleichgewichts der Kräfte bedingt. Denn wollte man das Spiel mit zwei Zügen eröffnen — wie dies hin und wieder beim Zweischachspiel geschieht — so könnte dadurch leicht der eine von den drei Königen Matt gesetzt werden, bevor er selbst einen Zug machen konnte. Dies geschähe z. B. in folgendem Falle. Gesetzt, die Braunen II haben den ersten Zug und ziehen: Bauer

K 7 — I 7 und zweitens Laufer L 6 + E 2 Schach dem schwarzen König I. Nach der Zugfolge ist nun Weiß III am Zuge und darf nur den Bauer C 4 — D 4 ziehen und der schwarze König I ist Matt. Da indessen nur e i n Zug gestattet ist, so können die Schwarzen I sich gegen dieses Matt leicht durch Aufziehen des Bauers D 2 oder F 2 schützen.

Wenn die Schwarzen I den ersten Zug haben, so würde zwar nicht sogleich ein Schachmatt, aber doch eine ähnliche Lage entstehen, worin das Matt nur mit dem Verluste der Königin und eines Thurmes vermieden werden kann; nämlich, wenn der Anfang mit zwei Zügen erlaubt wäre, z. B.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
1	Bau. D 2 — D 3 Lfr. E 1 — B 2	Bau. K 6 — I 6 Lfr. L 3 — G 9	Bau. C 6 — D 6 Bau. C 4 — D 4
2	Bau. G 2 — G 3	Da. L 5 — I 5	Bau. C 5 — D 5
3	Lfr. H 1 + D 5	Lfr. G 9 + D 6	Lfr. B 3 — C 6
4	Lfr. D 5 + C 6	Da. I 5 — B 3 Schach und Matt dem weißen König III.	Matt. —

Obgleich dieser Fall nicht vorkommen kann, wenn der Anfang regelmäßig mit nur einem Zuge geschieht, so ist dieses kleine Beispiel für Anfänger doch lehrreich, weil darin gezeigt wird, wie man den Vortheil auf die leeren Felder B 2 und L 2 benutzen kann, und wie auch feindliche Figuren einander gegen den dritten Feind

decken; denn hier gibt die braune Dame II Schachmatt und wird dabei von dem schwarzen Laufer I gedeckt. Man führe deshalb dieses kleine Beispiel auf dem Schachbrette aus, und versuche das Matt des weißen Königs III zu verhüten.

Zu Nr. 6.

Dieses Gesetz bedarf keiner Erklärung.

Zu Nr. 7.

Wenn ein König unbemerkt im Schach gestanden.

Bei den oft sehr verwickelten Stellungen in einer Dreischachpartie kann es bei zerstreuten Spielern leicht vorkommen, daß ein König im Schach steht, ohne daß es bemerkt wird, und ohne daß man genau angeben kann, wie lange dieses Schach schon besteht. An diesem Fehler haben alle drei Spieler gleichen Theil; denn es ist die Pflicht eines Jeden auf ein Schachgebot Acht zu haben und es anzusagen, sobald ein Schachzug geschieht. Daher muß auch Jeder sich den daraus entspringenden, möglichen Nachtheil gefallen lassen, nämlich: daß man einen Zug dadurch verlieren kann, zur Strafe für die Unachtsamkeit. — Wenn z. B. Nr. I unbemerkt im Schach gestanden, und es würde dies angezeigt, wenn Nr. III am Zuge ist, so verliert Nr. III den Zug, weil Nr. I das Schach zuerst vertheidigen muß und alsdann Nr. II am Zuge ist.

Dies ist, — ich wiederhole es, — der einzige

Fall und die einzige Ausnahme, wo die gewöhnliche Zugfolge unterbrochen werden darf.

Zu Nr. 8.

Von dem Schweigen während des Spiels.

Das Gesetz des Stillschweigens über das Spiel, im Laufe der Partieen, versteht sich von selbst. So wie im Zweischachspiel Einer dem Andern seine Entwürfe und Züge nicht verrathen, sie im Gegentheile so viel wie möglich zu verbergen suchen wird; ebenso wird im Dreischachspiel Jeder, für sich betrachtet, seine Taktik und seine nächsten Züge zwar nicht kund geben, da er aber dabei oft auf die Mitwirkung eines seiner beiden Gegner rechnet und dieser ihn vielleicht nicht versteht, oder nicht verstehen will, so wird man leicht zu Äußerungen und Winken über die Absicht der Züge hingerissen, wodurch derjenige, dem diese Züge schaden sollen, ungerecht verletzt würde. Das Schweigen während des Spiels über dasselbe muß also unverbrüchlich beobachtet werden.

Zu Nr. 9 und 10.

Von dem Halten der Züge und dem Berühren der Steine.

Manche Ungeschickte haben beim Schachspielen, wenn sie am Zuge sind, die unangenehme Gewohnheit, eine Figur auf ein anderes Feld zu stellen, den Finger darauf zu halten und nun ihre Stellung zu betrachten; scheint diese nicht vortheilhaft, so wird der Versuch mit einem zweiten, dritten Steine gemacht, und wenn dann

endlich die Figur losgelassen ist, so erkennt der Probirer mit Schrecken, daß er vielleicht gerade den allerunpassendsten Zug gewählt hat und will alsdann den Zug gar wieder zurücknehmen. Freilich erkennt man an dergleichen empirischen Versuchen den Laien im Schach; daß aber diese ungeschickten Spielmanieren leider häufig genug vorkommen, weiß Jeder, der auf dem Schachbrette nur einige Erfahrungen gesammelt hat. Im Dreischachspiel wäre diese Manier zu spielen noch störender und könnte, bei den oft sehr verwickelten Stellungen der Steine, sogar leicht zu Zweifeln und Streit darüber führen, auf welchem Felde die aufgehobene Figur eigentlich gestanden hat. Die Ruhe und die Ordnung des Spiels erheischen also die strengste Beobachtung der Regel: daß die Figur, welche man anfaßt, auch gezogen werden muß. Man darf auch den Zug nicht vorüberlassen wollen, wie es in diesem Falle beim Zweischachspiel geschieht, wo zur Strafe der Zug verloren ist, wenn Einer den berührten Stein nicht zieht. Diese Strafart findet im Dreischachspiel nicht Statt, weil der Fall zuweilen vorkommt, daß Einer gern den Zug vorübergehen lassen möchte, und er mithin diesen Wunsch leicht dadurch befriedigen könnte, daß er eine Figur wie zum Ziehen anfaßte und demnächst erklärte: er wolle lieber den Zug verlieren, als die berührte Figur ziehen. Die Strafe besteht aber gerade darin, daß die berührte Figur oder der König auf ein anderes Feld gezogen werden muß.

Wer aber bloß eine zweifelhaft stehende Figur rich-

tig stellen will, muß dieses beim Anfassen mit den Worten: „ich ordne“ (j'adoube) anzeigen.

Sobald die Finger einen gezogenen Stein loslassen, ist der Zug vollendet und darf nur in dem einzigen Falle zurückgenommen werden, wenn der Stein einen unrichtigen Gang gemacht hätte; sonst bleibt der Zug stehen, wenn er auch offenbar einer der gröbsten Fehler wäre. Im Zweischachspiel pflegt man gewöhnlich anzunehmen, daß ein solcher fehlerhafter Zug aus Versehen geschehen ist, und gestattet ihn zurückzunehmen, weil man den Gewinn einer Partie nicht einem Versehen des Gegners, sondern lediglich der eigenen Geschicklichkeit verdanken will. Im Dreischachspiel kann diese Rücksicht nicht genommen werden, weil ein solch' fehlerhafter Zug oft nur Einem Theilnehmer am Spiele vortheilhaft, dem Andern aber schädlich sein kann. Es würde also Streit darüber entstehen, ob der Zug zurückgenommen werden dürfe oder nicht. Jeder Wortwechsel über das Spiel ist aber störend und muß, wenn dessen Zweck nicht vereitelt werden soll, vermieden werden.

Zu Nr. 11.

Von dem gegenseitigen Respect der Könige.

Die allgemeine, bekannte Schachregel, daß die Könige einander nicht schlagen, folglich nicht so nahe zusammenziehen dürfen, daß sie einander schlagen könnten, entspringt aus dem Grundsatze, daß ein König überhaupt nicht geschlagen, d. h. nicht gleich jeder an-

dern Figur aus dem Spiele entfernt, sondern nur Matt oder kampfunfähig gemacht werden darf. — Matt ist der König, wenn er von einem gedeckten Steine angegriffen wird und auf kein anderes Feld mehr ziehen kann, ohne darauf sogleich geschlagen zu werden. Wenn ein König auf das angrenzende Feld eines andern Königs zöge, so könnte dieser den Nachbar schlagen und das Spiel hätte ein Ende, vielleicht ohne daß der geschlagene König sonst Matt gewesen wäre. — Da nun aber der König überhaupt kein Feld betreten darf, auf dem er geschlagen werden könnte, und Matt ist, sobald er dem geschlagen werden nicht mehr ausweichen kann, so folgt natürlich, daß er auch nicht an einen feindlichen König so dicht heranziehen darf, daß dieser ihn schlagen könnte. Diese Schachregel entsteht also aus der Kraft des Königs schlagen zu können, und nicht, nach der Ansicht einiger Schachlehrer, daß der König eigentlich keine Kraft im Schachspiele sei, und deshalb nicht schlagen könne. Für unser Dreischachspiel entspringen aus diesem Schachgrundsatze verschiedene Fälle, die im Zweischachspiel nicht vorkommen können. Wenn z. B. ein schwarzer Stein dem braunen König Schach gibt, so darf dieser den schwarzen Stein, falls er neben dem weißen König steht, also dadurch gedeckt ist, nicht schlagen, selbst dann nicht, wenn auch durch den schwarzen Stein beide Könige Schachmatt werden. Dieser Fall kommt unter andern vor, wenn ein Thurm auf ein Feld zwischen zwei Könige zieht, mithin beiden Schach bietet. Können alsdann die Könige nicht ausweichen, d. h.

auf kein anderes, freies Feld ziehen, so sind sie Matt; denn sie dürfen den zwischen ihnen stehenden Thurm nicht schlagen, weil er von beiden Königen gedeckt ist. — Wir werden auf diesen wichtigen Fall noch öfter zurückkommen. — Dieses Gesetz gilt auch bei einem Matt stehenden König; denn die Könige dürfen in keinem Falle, also auch nicht an einen Matt oder Patt stehenden König dicht heranziehen, weil dieser im nächsten Zuge frei werden könnte und dann im Stande wäre, den Nachbar zu schlagen. — Man beobachte dieses Gesetz sorgfältig, weil es im praktischen Spiel häufig zur Anwendung kommt und das Matt oft davon bedingt ist.

Zu Nr. 12.

Das verbotene Abzugschach von einem Matt stehenden König.

Dieses nothwendige Gesetz entspringt aus einer der ersten Grundbedingungen des Schachspiels, nämlich: daß ein König nicht dergestalt ins Schach gestellt werden darf, daß er von dem zunächst ziehenden Gegner geschlagen werden kann, ohne sich vertheidigen zu können. — Ein ins Schach gestellter König muß also nothwendig nach dem Schachgebot desjenigen Gegners der ihn angreift, am Zuge sein und ist erst Matt, wenn er alsdann dem Schach, d. h. dem geschlagen werden, nicht mehr ausweichen kann.

Es kommt nämlich öfter der Fall vor, daß eine feindliche Figur unsern König gegen den Angriff des

zweiten Gegners deckt. Wenn alsdann die deckende Figur fortgezogen würde, und der schachbietende, zweite Gegner wäre am Zuge, so könnte dieser unsern König schlagen, ohne daß er im Stande wäre sich zu vertheidigen. Wenn z. B. der König I von einer Figur Nr. II gegen den Angriff des Nr. III gedeckt wird, und Nr. II zieht die deckende Figur fort, so ist Nr. III am Zuge und könnte den König I sogleich schlagen, ohne daß dieser im Stande wäre sich zu vertheidigen.

Ein paar Beispiele werden dieses Gesetz am besten verdeutlichen. Nehmen wir folgende Stellung an:

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwarz ist am Zuge.	König auf F 2 Dame auf K 1	König auf L 4 Springer auf G 3	König auf B 5 Dame auf H 4
1	Da. K 1 — F 1 Sch. d. br. Kö. II.		

Nun ist Braun II am Zuge und darf den Springer G 3 nicht fortziehen, auch die, seinem Könige Schach bietende schwarze Dame nicht schlagen, weil dieser Springer den schwarzen König deckt, welcher von der weißen Dame III im Schach stehen würde und sich dagegen nicht vertheidigen könnte, weil die Dame III nach dem braunen Springer II am Zuge ist.

Dieser Fall kommt bei den Endspielen öfter vor, z. B. in folgender Stellung:

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwarz ist am Zuge.	König auf C 2 Dame auf A 1	König auf F 2 Dame auf F 1	König auf B Dame auf H 6
1	Da. A 1 — C 5	Da. F 1 — D 3 Sch. u. Mtt. d. schw. Kön. I.	Thurm auf D 4

Jetzt sind die Weißen III am Zuge und der weiße Thurm auf D 4 darf nicht fortziehen, auch die braune Dame auf D 3 nicht schlagen, weil dadurch der braune König F 2 ins Schach von der schwarzen Dame C 5 gestellt würde, ohne sich dagegen vertheidigen zu können, indem nach den Weißen III die Schwarzen I am Zuge sind und folglich den braunen König II schlagen könnten.

Wie dieses Gesetz praktisch zu benutzen ist, um die Gegner zu zwingen, das Matt zu halten, lehren die Züge Nr. 43 — 47 der Beispielpartie Nr. 1.

Zu Nr. 13.

Dieses Gesetz bedarf keiner Erläuterung.

Zu Nr. 14, 15 und 16.

Von den Folgen des Matt oder Patt und der Befreiung.

Sobald ein König Matt, oder mit seinem ganzen Heere Patt gesetzt ist, sind alle Figuren dieses Heeres

als todt zu betrachten; sie können weder angreifen, schlagen noch geschlagen werden und dürfen, so lange das Matt oder Patt dauert, nicht angetastet werden; sie müssen unberührt bleiben, wie sie stehen, bis das Matt ihres Königs aufgehoben ist, oder im Falle des Patt, bis eine der Figuren oder der König dieses Heeres frei wird. Die Befreiung erfolgt natürlich im Augenblick, d. h. mit dem Zuge, welcher die Befreiung bewirkt. Dieser Augenblick ist wohl zu beachten, weil damit zugleich alle Matt oder Patt gewesenen Figuren wieder in Kraft und Wirksamkeit treten. Besonders muß ein Patt stehender Spieler scharf Acht geben, ob nicht irgend eine der Figuren seines Heeres, also nicht bloß der König, zugfrei wird. Denn das Patt ist nur so lange vorhanden, als ein König nicht ziehen kann ohne geschlagen zu werden, und außerdem alle Steine seines Heeres so fest stehen, daß sie weder ziehen noch schlagen können.

Aus dieser Möglichkeit, daß ein Matt oder Patt mit jedem Zuge wieder aufgehoben werden kann, folgt die Nothwendigkeit des Gesetzes, daß auch an einen Matt stehenden König ein anderer König nicht dicht heranziehen darf, wie bei Nr. 11 schon erklärt worden ist. —

Der Spieler, welcher am Ende bloß Patt und nicht Schachmatt gesetzt ist, hat die Partie bloß halb verloren, d. h. wenn um Geld gespielt würde, so hätte der Sieger nur die Hälfte des Einsatzes von dem Patt gesetzten Spieler zu fordern. — Übrigens werden wir

auf das Matt und Patt in einem besonderen Artikel zurückkommen.

Zu Nr. 17.

Im Dreischach dürfen die Könige von allen Figuren entblößt werden.

Dieses Gesetz entspringt aus dem Umstande, daß ohne dasselbe die Partieen häufig unentschieden bleiben würden. Wenn z. B. jeder König zuletzt nur noch einen Bauer hat, so wird es in der Regel sogar mit Hilfe der Dame und eines Thurmes nicht möglich sein, beide feindliche Könige Schachmatt oder Patt zu setzen, weil diese unaufhörlich um ihren unangreifbaren Bauer herumziehen würden. Geschieht dies von zwei Königen, die weit aus einander stehen, so bedürfte man vieler Figuren um beide Matt oder Patt zu setzen. Daher muß es gestattet sein den König von allen Steinen zu entblößen; — wie es auch der Pariser Schach-Cercle und der Londoner Schachklub längst für das Zweischachspiel zum Gesetz gemacht haben.

Zu Nr. 18.

Von unentschiedenen Partien. (Partie remise.)

Bei unvorsichtigem oder schlagsüchtigem Spiel wird es oft vorkommen, daß keiner der drei Spieler so viel Steine übrig behält, um allein seine beiden Gegner besiegen zu können; alsdann ist die Partie unentschieden (remis), d. h. von Keinem weder gewonnen, noch

verloren. Eine unentschiedene Partie erfüllt den Zweck des Spiels nicht, wenigstens nicht vollkommen. Nur in dem einzigen Falle, wenn einem Spieler keine Hoffnung mehr übrig bleibt zu gewinnen, mag er dahin trachten die Partie unentschieden zu machen. Kann man nicht gewinnen, so bleibt einem alsdann doch der leidige Trost, nicht verloren zu haben. Man sei daher so vorsichtig wie möglich beim schlagen, und nehme keinen Stein ohne wohl überlegte Absicht, und ohne gewiß zu sein Vortheil dadurch zu erlangen. Das räuberische Austauschen der Figuren, das viele Zweischachspieler planmäßig, auch wohl mit gutem Erfolg treiben, verbietet sich übrigens im Dreischachspiel bei einiger Besonnenheit von selbst. Wir werden in dem Artikel über die Spielsysteme hierauf zurückkommen.

Unentschieden (remis) ist die Partie ohne Zweifel in folgenden Fällen:

1. Wenn die drei Könige allein übrig geblieben sind.

2. Wenn die Könige nur noch einen oder mehr Bauern haben, die nicht zur Dame gehen können.

3. Wenn die Könige nur noch einen Laufer haben.

4. Wenn die Könige nur noch einen oder zwei Springer haben.

In diesen vier Fällen ist es unbedingt nicht mehr möglich, daß Einer allein seine beiden Gegner Matt oder Patt setzen kann.

5. Ferner bleibt die Partie unentschieden im Falle des ewigen Schach; wenn nämlich die Stellung so ist,

daß ein immerwährendes Schach gegeben wird, und dabei keiner der andern Spieler so viel Steine mehr besitzt um damit die Partie gewinnen zu können.

In welchen Fällen Einer allein beide Gegner Matt oder den Einen Matt uud den Andern bloß Patt, oder endlich beide nur Patt machen kann, ist in dem Artikel über das Matt und Patt zu finden.

Zu Nr. 19.

Was zum Gewinn einer Dreischachpartie erforderlich ist.

Zum Siege im Dreischachspiel ist erforderlich, daß ein Heer mit alleinigen Kräften beide Gegner Matt oder Patt setzt. Die Figuren der Gegner können also zu dem letzten Matt oder Patt, womit die Partie schließt, nicht mitwirken; denn alle Figuren des besiegten Heeres sind mit dem letzten Matt- oder Patt-Zuge todt und folglich wirkungslos. Doch bleibt auch hier die Regel in Kraft, daß ein König nicht auf das angrenzende Feld eines andern Königs ziehen darf.

Zu Nr. 20.

Dieses Gesetz bedarf keiner Erläuterung.

Zu Nr. 21.

Vom Schachgebot.

Man darf im Dreischachspiel nur dem Könige

Schach bieten; es ist also nicht nöthig auch der Königin Schach anzusagen; wie es nach der veralteten Spielweise hin und wieder noch beim Zweischach- und Vierschachspiel geschieht. Was außerdem noch bei dem Schachbieten zu bemerken ist, findet sich im §. 5 über das Schachgebot des Königs.

Zu Nr. 22.

Dieses Gesetz bedarf keiner Erklärung.

Zu Nr. 23.

Von den letzten Mattzügen.

Es kommt öfter vor, daß ein schwacher Spieler ein schweres Matt oder Patt, z. B. mit 2 Springern und 1 Laufer, oder mit 1 Springer und 1 Thurm, oder mit der Dame und Thurm gegen Dame und Springer u. s. w. nicht geben kann. Wird dies bemerkt, so werden fünfzig Züge bestimmt, mit welchen die Partie entschieden sein muß. Ist alsdann das Matt oder Patt beider Gegner nicht bewirkt, so ist die Partie remis.

Zu Nr. 24.

Vom Rochiren.

Unter Rochiren versteht man im Zweischachspiel den Zug, wenn der Thurm sein Feld mit dem Könige wechselt, oder nach einer andern Spielweise, wenn der Thurm auf das angrenzende Feld seines Königs zieht

und der König zugleich auf die andere Seite des Thurms, also gerade über denselben hinweg auf das nächste Feld springt. Das ist mithin ein Doppelzug mit zwei Figuren. Dazu ist unbedingt erforderlich, daß der König mit seinem Thurm auf gleicher Linie steht. Dieses ist aber auf unserm Dreischachbrett bei den Heeren II und III nicht der Fall, folglich kann auch das Rochiren nicht Statt finden.

§. 5.

Das Schachgebot des Königs.

In jedem Schachspiel muß der König, sobald er auf seinem Felde angegriffen wird, durch den Zuruf: „Schach dem König!“ gewarnt werden. Der König entgeht dem Angriff entweder dadurch, daß er die Schach bietende Figur, wenn sie neben ihm steht, und nicht gedeckt ist, schlägt; oder daß er sich mit einer seiner Figuren deckt; oder daß er auf ein anderes, freies und nicht bedrohtes Feld zieht. Ist keiner dieser Fälle mehr möglich, so ist der König Matt. Im Dreischach kommt es öfter vor, daß einem nicht allein von jedem seiner beiden Gegner zugleich Schach geboten wird, sondern er wird auch zuweilen von jedem Feinde ein Doppelschach empfangen; ja es ist sogar möglich, daß einem König von jedem seiner beiden Feinde ein dreifaches Schach geboten wird. Er ist mithin der Gefahr ausgesetzt von einem bis zu sechs Feinden zugleich in Schach genommen zu werden. Hieraus ergibt sich schon, wie nothwendig es

ist ein Schachgebot zu vermeiden, oder durch deckende Figuren unschädlich zu machen. Aber die Gefahren des Schachgebots werden dadurch noch vermehrt, daß der König unabweislich das Schach aufheben muß, wodurch sein Heer einen Zug verliert, den die Feinde benutzen können, um inzwischen ungestraft seine Figuren zu schlagen. — Wenn z. B. die Schwarzen I dem weißen König III Schach bieten, so können die Braunen II ohne Gefahr jede Figur des weißen Heeres, sie mag gedeckt sein oder nicht, schlagen; denn der weiße König muß vor allem Andern sein Schach aufheben; alsdann ist Schwarz I am Zuge; diesem folgen wieder die Braunen II, die alsdann den Stein, welcher geschlagen hat, ungestraft zurückziehen können. Weil diese Wirkung des Schachgebots die größte Gefahr im Dreischachspiel ist, so habe ich mehre solcher Fälle auf möglichst in die Augen fallende Art in den Beispielpartieen dargestellt und auch die Mittel angedeutet, wie man sich dagegen schirmen und verwahren kann.

§. 6.

Das Matt und Patt.

Wir haben schon erklärt, daß das Matt in der Unmöglichkeit für einen König besteht einem Schachgebot irgend wie auszuweichen Zum Matt gehört hiernach, daß der König im Schach steht, und sich weder decken, noch auf ein anderes Feld ziehen kann, ohne darauf geschlagen zu werden; er ist also unausweichlich in

der Lage, auf dem Felde, wo er steht, todt geschlagen zu werden. Mit dem Haupte sterben zugleich alle Glieder (Figuren) desselben Heeres, gleichviel in welcher Lage sie sich befinden.

Wesentlich davon verschieden ist das Patt. Dieses ist vorhanden, wenn alle Figuren eines Heeres so eingesperrt stehen, daß kein Stein mehr ziehen kann, und der König auf dem Felde, wo er ist, zwar nicht im Schach steht, aber auf kein anderes Feld ziehen kann ohne darauf geschlagen zu werden; er kann sich nicht rühren und ist lebendig mit seinem ganzen Heere gefangen. Diese Stellung bezeichnet das Wort „Patt.“ Dazu ist mithin die Gefangenschaft jeder einzelnen Figur des Heeres erforderlich, während im Matt nur der König allein Schachmatt steht. Es folgt hieraus, daß es schwer ist Patt zu setzen, so lange ein König noch sein ganzes Heer besitzt; in diesem Falle ist es vielmehr leichter den König Schachmatt zu setzen. Am Ende des Spiels, wenn nur noch einige Figuren vorhanden sind, welche schlagen können, ist es im Gegentheile schwerer Matt zu setzen, eben darum weil es an Kräften fehlt um mehre Felder zugleich so zu bedrohen, daß der König darauf geschlagen werden kann. Dagegen erfordert das Pattsetzen am Ende des Spiels weniger Streitkräfte (Figuren), weil das Feld, worauf der zu schlagende König steht, nicht bedroht werden darf, folglich eine Kraft weniger zum Patt als zum Matt erforderlich ist. — Aus diesem Grunde, nämlich weil es am Ende des Spiels schwieriger ist einen König Matt als Patt zu

setzen, und weil ein König nicht bloß gefangen, sondern geschlagen werden muß, um das Spiel vollständig zu gewinnen, — darum ist das Patt im Zweischachspiel verpönt. Der Pattzug ist der einzig verfehmte Zug im Zweischachspiel, und dort auch mit Recht, weil es schimpflich ist, wenn man, trotz den dazu zu Gebote stehenden Kräften, nicht fähig ist einen König Schachmatt zu setzen.

Ganz anders gestalten sich die Verhältnisse und Kräfte im Dreischachspiel. Hier soll Einer allein zwei Gegner besiegen. Um beide todt zu schlagen (Matt zu setzen) reichen am Ende des Spiels die geschwächten Kräfte oft nicht mehr hin, alsdann ist es nur möglich beide Gegner zu Gefangenen (Patt) zu machen, oder den Einen Matt und den Andern Patt zu setzen. Mehr zu thun als möglich ist, kann nicht gefordert werden; deshalb ist auch das Patt im Dreischachspiel nicht nur zulässig, sondern es muß nothwendig erlaubt sein, weil sonst allzu häufig das Spiel unentschieden bleiben würde. Übrigens glaube ich auch, daß Niemand sich darüber beklagen wird, daß das Pattsetzen am Ende des Spiels eine so geringe Geschicklichkeit erfordert, daß deshalb der Pattzug verfehmt sein müsse. Wer dieses dennoch behaupten möchte, dem gebe ich auf, mit einem Könige, zwei Laufern und Einem Springer, die zwei, mitten auf dem Dreischachbrett allein stehenden Könige, den Einen Schachmatt und den andern Schachpatt zu setzen; — oder mit Hilfe von nur Einem Laufer und Einem Springer die beiden, auf einer der Randlinien stehen-

den Könige Schachpatt zu setzen. Diese Fälle kommen im praktischen Dreischachspiel aber oft vor.

Im Dreischachspiel ereignet sich häufig der Fall, daß, um Matt setzen zu können, man einen blinden Zug machen oder einen Zug von einem der Feinde vorübergehen lassen muß, um den feindlichen König, bei den Endspielen, zu zwingen auf ein gewisses Feld zu ziehen. Dies wäre oft gar nicht möglich, wollte man das Pattsetzen nicht gestatten; denn so lange einer der Könige gefangen (Patt) ist, ändert sich natürlich die Zugfolge. Dieser Fall ist folglich von wesentlichem Einfluß auf den Gang des Spiels und gehört mit in die Berechnung der Züge zur Ausführung des Spielplans, der, wie gesagt, oft nur durch wiederholtes Pattsetzen auszuführen möglich ist. Das Dreischachspiel erhält durch die geschickte Anwendung des Patt einen Reiz, welcher dem Zweischach ganz fehlt. (Vergl. das Laufer-Endspiel Nr. 11.)

Den eifrigen Schachkünstlern widersteht der Pattzug, wie dem strengen Philologen ein grober Sprachschnitzer; indessen hoffe ich werden die Schachgelehrten sich mit dem Gesetze, daß das Pattsetzen im Dreischach mit der Bedingung erlaubt ist, daß die Patt gewordene Partei das Spiel nur halb verloren hat, versöhnen und sich damit für das Dreischachspiel einverstanden erklären, sobald sie finden werden, daß ohne dasselbe eine Dreischachpartie zu gewinnen oft gar nicht möglich ist.

In folgender Übersicht sind die verschiedenen Fälle,

wo man beide Könige noch Matt oder nur Patt setzen kann, zusammengestellt.

Wenn am Ende der Partie zwei Heere alle Figuren verloren haben, daß nur der König allein noch übrig bleibt, so kann der dritte König in folgenden Fällen die Partie noch ganz oder nur zum Theil gewinnen.

Beide Könige können Schachmatt gesetzt werden in neun Fällen, nämlich:

1. Mit der Dame allein. Vergl. Endspiel Nr. 1.

2. Mit der Dame und einem Thurm. Vergl. Endspiel Nr. 2.

3. Mit der Dame und einem Laufer. Vergl. Endspiel Nr. 3.

4. Mit der Dame und einem Springer. Vergl. Endspiel Nr. 4.

5. Mit zwei Thürmen. Vergl. Endspiel Nr. 5.

6. Mit einem Thurm und einem Springer. Vergl. Endspiel Nr. 6.

7. Mit einem Thurm und einem Laufer. Vergl. Endspiel Nr. 8.

8. Mit zwei Laufern und einem Springer. Vergl. Endspiel Nr. 9.

9. Mit einem Bauer, der zur Dame gehen kann. Vergl. Endspiel Nr. 10.

Und natürlich in allen Fällen, wo noch mehr, als hier angenommen ist, Figuren vorhanden sind.

Der eine König kann Schachmatt und zugleich der andere Patt gesetzt werden in zwei Fällen, nämlich:

1) Mit zwei Laufern. Vergl. Endspiel Nr. 11.

2. Mit zwei Springern und einem Laufer. Vergl. Endspiel Nr. 12.

In zwei seltenen Fällen und überhaupt nur wenn die zwei feindlichen Könige schon auf eine der Randlinien gedrängt stehen, können beide Könige Patt gesetzt werden; nämlich:

1. Mit einem Springer und einem Laufer. Vergl. Endspiel Nr. 13.

2. Mit einem Thurm. Vergl. Endspiel Nr. 14.

Wenn die Könige jedoch weit aus einander auf den Mittelfeldern stehen, so ist es in diesen zwei letzten Fällen bei richtigem Gegenspiel nicht möglich, beide Könige Patt zu setzen. — Unter diesen 13 Fällen, welche beim praktischen Spiele oft vorkommen, sind deren nur neun, in denen es möglich ist, beide Könige Matt zu setzen. In den übrigen vier Fällen muß man Patt setzen, wenn die Partie nicht unentschieden bleiben soll. Hieraus ergibt sich von selbst die Nothwendigkeit, daß das Patt im Dreischachspiel gestattet sein muß.

Endlich gilt im Dreischachspiel auch die allgemeine Schachregel, daß das Matt oder Patt mit dem Zuge, wodurch es entsteht, angezeigt werden muß. Dies geschieht durch den Zuruf: »Schach und Matt!« oder „Schach und Patt dem Könige!“ Das Unterlassen dieses Zurufs ist schimpflich, weil man alsdann voraussetzt, das Matt oder Patt sei nur zufällig, ohne Wissen und Willen des Spielers entstanden . . . ein sogenanntes blindes Schachmatt. Nach der Meinung einiger Schachlehrer ist durch ein blindes Matt die Partie höchstens als

halb gewonnen zu betrachten. — Die Bestimmung hierüber wird jedoch in der Regel den Spielenden beim Anfang der Partie zu bestimmen überlassen.

§. 7.

Die Spielsysteme.

Um den Gewinn einer Partie Schach möglichst gewiß zu machen, hat man verschiedene Spielsysteme erfunden, welche auf einem mehr oder minder sichern Wege zum Ziele führen. Dahin gehören unter andern die verschiedenen Arten des sogenannten Gambit. *) — Alle diese Systeme sind für unser Dreischach nicht anwendbar, wie sich aus der Natur des Dreischachspiels von selbst ergibt. Denn das Gambit ist hier nicht ausführbar, weil schon die Aufstellung der Laufer und die Form des Dreischachbretts das Gambit nicht gestatten. Wir können daher die Systeme für das Zwei- und Vierschachspiel hier unberührt lassen, und da es nicht meine Absicht ist in diesem kurzgefaßten Werkchen Systeme darzustellen, deren Grundsätze den Gewinn einer Dreischachpartie möglichst sichern könnten, so muß ich mich darauf beschränken die allgemeinen Hauptsysteme,

*) Gambit bedeutet, wenn das Spiel damit anfängt, daß man den Bauer des Königs oder der Königin, und darauf den Bauer seines oder ihres Laufers zwei Felder vorwärts zieht, und diesen Lauferbauer ohne Ersatz zum schlagen anbietet.

nach denen meistens Schach gespielt wird, in ihrer Anwendung auf das Dreischachspiel zu betrachten. Es sind deren zwei, nämlich: das empirische und das rationelle System.

Das empirische System geht von dem Grundsatze aus, daß überlegene Streitkräfte, d. h. die Übermacht an Figuren, den Sieg erringen müsse. — Ohne einen allgemeinen Schlachtplan für die Partie zu entwerfen, begnügt das empirische System sich damit, in vielen vereinzelten Gefechten die materielle Übermacht in der Zahl der Figuren zu erlangen. Die höchste Kunst in der Anwendung dieses Systems besteht also darin, eine Figur gegen zwei feindliche von gleichem, oder wo möglich von höherem Range auszutauschen. Bringt man es aber auch nur so weit, daß man fünf Steine gegen sechs feindliche von gleichem Range austauscht, so muß man — behaupten jene Empiriker — zuletzt jedenfalls das Spiel gewinnen; denn am Ende werden dem Feinde keine Kräfte (Figuren) mehr übrig bleiben, während wir noch fünf Steine besitzen, womit das Mattsetzen alsdann ein Leichtes ist. Wenn Einer zuletzt aber auch nur um e i n e Figur stärker ist als sein Gegner, so müsse die größere Stärke ihm den Sieg gewiß verschaffen. — Es ist ein Austauschungssystem, welches allerdings einige Geschicklichkeit erfordert, um es mit Gewinn zu betreiben. Im Zweischachspiel sieht man es häufig von denjenigen mit Glück anwenden, deren geringe Geisteskraft unfähig ist, einen größern Spielplan zu entwerfen, und eben so wenig den daraus erwach-

fenden höhern Genuß zu fassen vermögen. Dem wahren Geiste des edlen Schachspiels ist das Austauschsystem so zuwider, daß jeder gebildete Schachfreund es verabscheut und lieber auf das Spiel verzichtet, als sich in so roher Weise um den Besitz einer jeden Figur, vielleicht eines einzelnen Bauers, herumzuschlagen. Hat ein tüchtiger Schachspieler dieses System seines Gegners erst erkannt, so ist es ihm ein Leichtes den Empiriker zu besiegen; denn die größte Kraft im Schachspiele besteht in der Stellung des Heeres. Man gibt darum öfter einen Offizier, ja wohl die Königin für einen Bauer hin, wenn damit eine Stellung gewonnen wird, wodurch der Gegner sicher Matt wird (Vergl. Endspiel Nr. 22 Zug Nr. 2.) Der Empiriker pflegt dann gewöhnlich eifrig die ihm angebotene Lockspeise zu ergreifen und geht dadurch selbst in die Falle. — Solches Spiel gewährt aber dem denkenden Schachspieler kein Vergnügen; dieser will einen gediegenen, durchdachten Wiε erstand besiegen; je größer die zu besiegenden Schwierigkeiten sind, desto größer ist der Genuß sie endlich überwunden zu haben. Diesen Genuß kann das untergeordnete Austauschungssystem nimmermehr gewähren; denn es wird in demselben die höhere Geisteskraft, welche man im Schachspiel bekämpfen und besiegen will, gar nicht angewendet. Daher fehlt diesem Systeme der schönste Reiz des Schachspiels, wodurch es sich einzig über alle andern Spiele erhebt.

Im Zweischachspiel tritt des Einen Verstand mit dem Verstande eines Andern in Kampf; im Dreischach-

spiel ist die Aufgabe um die Hälfte schwieriger, denn hier tritt sogar Ein Verstand in den Kampf mit zwei Andern. Je schwächer die Verstandeskräfte sind, welche das Spiel regieren, desto geringer ist sein Reiz und um so mehr sinkt es in die Reihe anderer Brettspiele herab.

Das empirische System ist unstreitig dem rationellen System untergeordnet. Dieses stellt als Grundsatz auf, daß man nur durch Berechnung der Züge, durch scharfe Beurtheilung der geistigen Kräfte des Gegners, die sich aus der Art seines Spiels kund geben, und durch einen geschickt entworfenen und besonnen durchgeführten Spielplan auf möglichst sichere Weise den Sieg erringen könne. Dieses rationelle System erfüllt folglich alle Bedingungen, welche dem empirischen System fehlen, und ist diesem nicht allein an geistigem Interesse, sondern ohne Zweifel auch an Siegeserfolgen überlegen. Wer dieses bestreiten möchte, erinnere sich an den Umstand, daß geschickte Schachspieler gewöhnlich einen oder mehre Offiziere vorgeben, d. h. gleich zu Anfang des Spiels als geschlagen hingeben und gar nicht erst aufstellen, um dadurch die Kräfte ins Gleichgewicht zu stellen, dessen ungeachtet aber die Partie oft gewinnen. In diesem Vorgeben von Figuren wird die höhere Geisteskraft als den Sieg entscheidend anerkannt. Ich halte es jedoch in solchem Falle für schachgerechter, anstatt Figuren vorzugeben, lieber dem geschicktern Spieler eine höhere Aufgabe, als das bloße Mattsetzen, zu lösen aufzugeben, z. B. zur Bedingung zu machen,

daß der Geschicktere nur mit einer bestimmten Figur, einem Laufer, Springer oder am schwersten mit einem Bauer, Matt geben soll; — oder auch ein bestimmtes Feld, am besten mitten auf dem Schachbrette, zu bezeichnen, auf welchem der König Matt gesetzt werden muß, wenn der Geschicktere die Partie gewinnen will. Setzt er alsdann mit einer andern Figur oder auf einem andern Felde, als dem vorher bestimmten, seinen Gegner Matt, so hat er die Partie eben sowohl verloren, als wenn er selbst Matt gesetzt wird.

Der rationelle Schachspieler beginnt das Spiel im Bewußtsein seiner Kraft mit kecken Zügen, ohne sich ängstlich hinter einen Wall von Figuren zu verkriechen. Mit scharfem Blick beobachtet er die Züge seines Feindes, und sobald er irgend eine Schwäche entdeckt, entwirft er seinen Schlachtplan, welcher dann mit logischer Besonnenheit im Laufe des Gefechts nach den Wechselfällen der Partie geändert, und darnach endlich mit geschickter Benutzung jeder Schwäche des Gegners der Sieg erkämpft wird.

Betrachten wir nun diese beiden Systeme in ihrer Anwendung auf unser Dreischachspiel, so finden wir leicht, daß das Austauschungssystem schon an dem Fundament des Dreischachs scheitern muß. Ein Einzelner darf nicht daran denken, durch geschicktes Austauschen seiner Figuren gegen zwei Gegner ein Übergewicht an materiellen Kräften (Figuren) zu erlangen. In einem Kampfe, wo drei Gegner mit gleichen Kräften in die Schranken treten, darf Einer nicht hoffen, seine

beiden Gegner bloß durch körperliche Kräfte zu überwinden; er ist vielmehr gezwungen vor allen Dingen auf seine Vertheidigung zu denken, für den Fall, daß beide Feinde zugleich ihn angreifen sollten. Sodann muß er, während des Gefechts, Pläne entwerfen, wie er aus den verschiedenen Zuständen seiner Gegner Vortheil ziehen kann. Ist ein Kämpfer selbst noch kraftvoll und unverletzt, seine beiden Gegner aber schon geschwächt, so werden diese nicht säumen sich gegen den Stärkern zu vereinigen, und zusammen über ihn herziehen, um den Übermächtigen wieder in das Gleichgewicht der Kräfte zu bringen; — so in der Politik, so im Dreischachspiel.

Wie im Kampfe der Horatier und Curiatier, der unverwundete Horatius nur durch den klug entworfenen und geschickt ausgeführten Plan einer verstellten Flucht seine an Zahl überlegenen, aber einzeln an Kräften schwächeren Feinde zu besiegen vermochte, so muß auch ein Kämpfer im Dreischachspiel kluge Pläne entwerfen, wenn er Hoffnung auf den Sieg haben, und seine Entwürfe kräftig ausführen, wenn er zuletzt den Sieg erringen will. Die Natur des Dreischachspiels verbietet also von selbst die Anwendung des empirischen Austauschungssystems, und — ich kann die Frage nicht unterdrücken — sollte hierin nicht ein Vorzug des Dreischachs vor dem Zweischach liegen? — Nachdem ich in diesen wenigen Andeutungen die Grundsätze berührt habe, welche nothwendig bei dem Dreischachspielen befolgt werden müssen, wollen wir diese Grundsätze spä-

ter bei der Definition einer Dreischachpartie im Auge behalten. —

§. 8.

Allgemeine Schachspielgrundsätze.

Obgleich es nicht möglich ist für das Schachspiel feste Regeln zu geben, nach denen man verfahren muß, um wenigstens in den meisten Fällen den Sieg zu erkämpfen, weil der Gegner durch Anwendung derselben Regeln diese paralysiren, folglich deren Wirkung vernichten würde, so lassen sich doch allgemeine Grundsätze aufstellen, deren Nichtbeachtung in der Regel verderblich ist. Viele uneingeweihte Schachspieler wähnen, daß man gleich zu Anfang des Spiels einen Plan für die ganze Partie entwerfen müsse; weil dieses aber von vorn herein unmöglich ist, so spielt man unsicher, ängstlich, mit ermüdender Vorsicht und macht gerade dadurch Fehler, welche der geschickte Gegner, alsdann keck und unerwartet angreifend, benutzt. Dadurch verliert der Angegriffene die besonnene Geistesgegenwart; er sucht sich planlos zu decken, zu schirmen und verliert oft das Spiel, ehe er zum Bewußtsein darüber gekommen ist, welchen Plan er eigentlich entworfen hatte, oder welcher Fehler gemacht worden ist.

Im Anfange des Spiels ist es, wie gesagt, überhaupt gar nicht möglich einen Plan für die Ausführung der, erst jetzt im Entstehen begriffenen Partie zu entwerfen. Eine Schachpartie ist kein Kunstwerk, das

man im Geiste entwerfen und alsdann schon geistig vollendet, nur noch praktisch auszuführen braucht. — Der Charakter einer Schachpartie bildet sich aus sich selbst heraus; die Idee, die Gestaltungen der Partie können vom Schachkünstler vorher nicht geschaffen werden, weil es weder einer allein, noch, wie es bei dramatischen Dichterwerken öfter geschieht, — zwei oder mehre vereinigte Künstler sind, welche das Werk erfinden und ausführen. Im Gegentheil, es liegt einer Partie nichts Erfundenes zum Grunde; ein Schachkünstler bekämpft vielmehr des andern Ideen und erst aus diesem Kampfe entspringt die besondere Gestaltung jeder Schachpartie, die natürlich nach der verschiedenen Individualität der Spieler auch unendlich verschieden sein muß. Im Dreischachspiel, wo drei Köpfe gegen einander kämpfen, muß diese Verschiedenheit unausbleiblich noch größer sein als im Zweischachspiel. — Alles, was man im Anfang des Spiels thun kann, beschränkt sich auf die Regel, daß man, ohne sogleich direct anzugreifen, eine Stellung sich zu verschaffen sucht, welche eben so zum Angriff wie zur Vertheidigung geeignet ist. — Ohne sich ängstlich hinter vorgeschobenen Bauern zu verstecken, muß anfangs die Stellung doch fest und so gebildet werden, daß nach allen Seiten hin gedeckte Angriffslinien offen sind, oder doch mit einem Zuge eröffnet werden können. Bemerkt man alsdann irgend eine Schwäche oder einen fehlerhaften Zug der Gegner, so ist der Augenblick gekommen einen Schlachtplan zu entwerfen.

Man suche den Fehler des Gegners zu vergrößern

und zu benutzen; dadurch entwickelt sich der Kampf und nach heißem Gefecht bleiben zuletzt, unter übrigens gleich starken Spielern, in der Regel nur noch wenige Kräfte (Figuren) übrig, mit denen alsdann, nach einem neuen Plan, das Spiel beendet wird.

Vermöge dieses gewöhnlichen Ganges der Partieen zerfallen diese also in drei Hauptabtheilungen, nämlich: in Anfang, Mitte und Ende, oder mit andern Worten besteht eine Schachpartie aus:

1. der Einleitung zum Gefecht,

2. der Ausführung des in der Einleitung entworfenen Spielplans, und

3. aus dem Endspiele.

Die wesentlichsten Grundsätze, welche man bei der Einleitung des Spiels beobachten muß, haben wir bereits angegeben. Ein solider Anfaug ist die sicherste Grundlage zum glücklichen Erfolg aller Unternehmungen; so auch im Schachspiel. — Fehler in den ersten Zügen, welche gewöhnlich darin bestehen, daß die gezogenen Figuren aus der sich gegenseitig deckenden Verbindung ihrer Kameraden dem Feinde bloßgestellt werden, untergraben die ganze Partie und sind später nur sehr schwer wieder zu verbessern. Man suche im Dreischachspiel anfangs eine solche Stellung zu erlangen, wodurch der König möglichst gegen ein nachtheiliges Schachgebot gesichert ist und wodurch man beide Gegner angreifen oder einen andern Angreifenden unterstützen kann. Dieses bewirkt man mit der Königin und den Laufern, die Springer dienen dabei

als Soutiens und die Thürme als Reserven. Doch hüte man sich einen der beiden Gegner zu früh Matt zu setzen, und unterlasse dieses im Anfange lieber ganz, wenn es nicht mit Hülfe von nur einer oder zwei Figuren geschehen kann, und vorauszusehen, daß das Matt nicht haltbar ist. Denn während der unthätigen Ruhe des Einen müssen die beiden Andern sich schlagen, sie schwächen dadurch ihre Kräfte und ihre Stellung; wenn sie dann endlich gezwungen sind, den gleich anfangs Matt gesetzten König wieder frei zu lassen, so fällt dieser mit seinen ungeschwächten, ausgeruhten Kräften über seine beiden Feinde her, diese werden ihm alsdann schwerlich widerstehen können, wenn sie sich nicht vorsichtig gegen diesen Fall gesichert haben. Diese Vorsichtsregeln bestehen darin, daß man einige der wichtigsten Figuren des Matt gesetzten Heeres dergestalt in Angriff stellt, daß sie sogleich geschlagen werden können, falls ihr todter König wieder frei wird. Auf diese Weise wird die Regel benutzt, daß die Figuren eines Matt stehenden Königs todt sind.

Sobald man im Anfang der Partie irgend eine Schwäche in der Stellung oder einen fehlerhaften Zug der Feinde bemerkt, was gewöhnlich unter den ersten sechs bis acht Zügen der Fall sein wird, so entwirft man darnach seinen Schlachtplan. Ist ein großer Fehler von nur einem der Spieler gemacht (z. B. Partie Nr. 2 Zug Nr. 5), so werden seine beiden Gegner sich in ihren Plänen diesen Fehler zu benutzen, vereinigen, und der von Zweien Angegriffene wird rasch Matt sein.

Aber es bleibt ihm noch die Hoffnung auf Befreiung und daß seine zwei Feinde einander inzwischen dergestalt schlagen werden, daß sie dem, unterdessen ruhig Zuschauenden, später unterliegen müssen. Verwickelter wird die Partie, wenn zwei Gegner Blößen geben; da hängt es denn natürlich von der jedesmaligen Stellung der Heere ab, nach welcher Seite hin man angreifen soll, und hier ist der Moment, wo der Schachspieler seine Kunst durch richtige Combinationen und geschickte Taktik entwickeln kann. Auf welche Art dieses geschehen muß, ist von der jedesmaligen Lage und Stellung der Heere bedingt, es lassen sich dafür unmöglich bestimmte Regeln aufstellen und für einzelne Fälle durch Musterspiele Lehren geben zu wollen, kann, — wie schon in der Einleitung erklärt worden — den gewünschten Zweck auch nicht erfüllen; weil die Musterspiele nur für einen vorausgesetzten Fall dienen, der vielleicht gerade so wie er im Musterspiele angenommen ist, in der Praxis nicht vorkommt. Ich halte es daher für einen Schüler am geeignetsten, in einigen Beispielpartieen die am gewöhnlichsten vorkommenden Fehler und wie diese zu benutzen sind, zu zeigen. Daraus kann sich dann Jeder leicht die Einsicht erwerben, wie solche Fehler zu vermeiden sind; fehlt aber einem Schachspieler diese Fassungskraft, nämlich aus einer ihm vorgespielten Partie, worin die Fehler angedeutet sind, zu begreifen, wie diese Fehler vermieden werden können, so gebe er lieber das Schachspiel auf; er wird gewiß darin keine erfreulichen Fortschritte machen. Durch ein solches Selbststudium

mit Hülfe von einigen Beispielpartieen wird ein Anfänger, meines Dafürhaltens, am leichtesten die Fähigkeit ausbilden Schachpläne zu entwerfen, des Gegners Manövre zu errathen und seine Züge nebst den Gegenzügen berechnen zu können. Ich sage ausbilden, denn erlernt kann diese Fassungskraft nicht werden; sie muß angeboren sein, und der Schachlehrer kann ihrer Ausbildung zur Fertigkeit im richtigen Berechnen und Schließen nur mit leise andeutender Hand zu Hülfe kommen.

Sind die Theilnehmer am Spiele von gleicher Fertigkeit, so wird nur selten der Fall vorkommen, daß beide Könige in der Mitte vieler Figuren Matt oder von Einem Gegner Patt gesetzt werden. Häufig wird der Kampf so hartnäckig sein, daß zuletzt den Königen nur noch wenige Kräfte (Figuren zur Beendigung der Partie) übrig bleiben. Der erste Plan und vielleicht noch einige folgende Pläne sind alsdann vereitelt, und es muß zum Endspiele ein neuer Plan entworfen werden. Hier lassen sich wenigstens für den Fall, wenn zwei Könige bereits ihr ganzes Heer verloren haben, und nur noch allein auf dem Schlachtfelde stehen, und der dritte König noch einige Kräfte, wenn auch nur einen einzigen Bauer, aus dem Kampfe übrig behalten hat, schon eher feste Regeln geben. Die Aufgabe ist alsdann: zwei feindliche Könige mit geringen Kräften auf dem übrigens leeren Schachbrette Schachmatt oder Patt zu setzen. Dies ist auf der Mitte des Schachbretts nur mit starken Kräften, z. B. mit der Königin und einem Thurm möglich.

Mit geringern Kräften muß man die zwei feindlichen Könige auf eine der vier Randlinien drängen und sie dort Matt oder Patt setzen. Dieses geschieht, indem man den Königen die Rückzugslinien abschneidet, und allmälig einschließend, die beiden Feinde zuletzt auf vier Felder der Randlinie beschränkt, und ihnen darauf das Matt oder Patt gibt. Mit der Dame und den Thürmen ist dieses Abschneiden der Linien leicht, weil diese Steine die geraden Thurmlinien und die Königin dazu noch die schrägen Lauferlinien beherrschen.

Mit den Laufern ist es schon schwieriger, weil jeder Laufer nur die Linie seiner Farbe beherrscht, woraus natürlich folgt, daß man mit einem Laufer die Linien nur zur Hälfte sperren kann, indem z. B. ein weißer Laufer die feindlichen Könige nicht hindern kann, schwarze Felder zu betreten. Die Springer beherrschen keine Linien, sondern nur einzelne, höchstens acht, verstreut liegende Felder; daher ist es mit Springern allein nicht möglich Linien abzusperren und zwei Könige auf einen bestimmten Punct zu treiben; deshalb müssen zwei Springer wenigstens einen Laufer zur Hülfe haben, um zwei Könige auf eine der Randlinien zu drängen und dort das Matt oder Patt zu geben. — Daß hiebei immer der König als wirkliche Kraft und besonders als deckender Beschützer seiner Figuren mitwirken muß, versteht sich von selbst.

Aus diesen Verhältnissen ergibt sich auch die Wichtigkeit der Bauern. Ein Bauer ist in der Regel am Ende des Spiels mehr werth als ein Thurm; denn der Bauer kann zur Dame werden, die beide Könige

Matt setzen kann, während ein Thurm die zwei Könige in der Regel nur Patt zu setzen vermag. Man schone also aus diesem Grunde schon seine Bauern so viel wie möglich, und die Erfahrung wird bald auch aus andern Beispielen die Wichtigkeit der Bauern zeigen. So ein Bauer ist oft ein unangreifbarer Stein des Anstoßes, an dem die ganze feindliche Macht scheitert. So lange man in solchen Endspielen die feindliche Königin noch nicht auf die Randlinien getrieben hat, ist eine strenge Berechnung vieler Züge nicht durchaus nothwendig; man erkennt jedoch den guten Schachspieler leicht auch in diesen Endspielen an der Art, wie er die feindlichen Könige auf dem kürzesten Wege auf die Randlinien zu ziehen zwingt. Es kommt indessen nicht wesentlich darauf an, ob dieses in einigen Zügen mehr oder weniger geschieht. Sobald aber die feindlichen Könige die Randlinien betreten haben, ist eine sehr durchdachte Berechnung der Züge unabweislich nöthig, weil es oft von einem einzigen Zuge abhängt, ob man beide Könige Matt oder nur den Einen Matt und den Andern Patt, oder gar Beide nur Patt setzen kann.

Die Zugfolge zu berechnen, ist hier mithin unumgänglich erforderlich; denn es kommt häufig vor, daß man Matt setzen könnte, wenn man nur gerade am Zuge wäre. Da muß man sich denn mit einem blinden Zuge oder durch das Patthalten eines der Könige helfen, damit die Zugfolge sich ändert, wodurch man alsdann endlich an den Zug gelangt, gerade in dem Moment, wo es möglich ist Schachmatt zu geben.

Das Weitere hierüber findet man im praktischen Theile bei den Endspielen, welche ich ausführlich nach den, im §. 7 angegebenen 13 Fällen glaubte aufnehmen zu müssen; weil es den Schachschülern vielleicht in einigen dieser Fälle wohl gar unmöglich scheinen dürfte zwei Könige mit so geringen Kräften Schachmatt oder den Einen Matt und den Andern Patt zu setzen, und dann auch weil man aus dergleichen Beispielen sich eher feste Regeln selbst bilden kann, als es vermittelst theoretischer Beschreibungen möglich ist.

Das Dreischachspiel.

Zweiter oder praktischer Theil.

§. 1.

Allgemeine Vorsichtsregeln beim Dreischachspiele.

Wir haben bereits im ersten Theile die einflußreichsten Grundsätze des Schachspiels kennen gelernt; ehe wir nun zum praktischen Spiel übergehen, müssen wir auch noch die dazu erforderlichen Vorsichtsregeln vorausschicken. Ich werde mich hierbei auf die nothwendigsten Maximen beschränken, die, so einfach und fast sich von selbst verstehend sie auch sind, dennoch am gewöhnlichsten beim Schachspielen vernachlässigt werden. Dahin gehört z. B. die Unvorsichtigkeit, daß eine Figur auf ein Feld gezogen wird, wo sie nicht gedeckt steht, und daher vielleicht gar im nächsten Zuge schon geschlagen werden kann. So steht man oft zerstreute Schachspieler lange, und scheinbar tief berechnend, über einen Zug sinnen, und wenn des Mitspielers Geduld fast erschöpft ist, so hat der tiefe Denker endlich die ersten Vorsichtsregeln vergessen; er zieht und stellt planlos einen wichtigen Stein dem Schlagen seines Gegners hin. Dergleichen grobe Fehler beweisen einen Mangel an Kenntniß der ersten Maximen beim Schachspiele; denn sie können

nicht vorkommen, wenn man bei jedem Zuge die nöthigsten Vorsichtsfragen sich selbst vorlegt und beantwortet.

Das Spiel in einer Partie Schach zerfällt, wie das Gefecht in den Schlachten, in zwei Gattungen, nämlich in Angriffs- und Vertheidigungszüge. — Da nun aber Angriff und Vertheidigung sich so mannigfach durchdringen und vermischen, so hat man die beiden Hauptgattungen wieder in Unterabtheilungen zertrennt, welche aus Angriff und Vertheidigung zusammen gesetzt sind. Im Dreischach lassen sich die Züge noch weniger als im Zweischach genau classificiren; denn es würden, außer den ersten charakterlosen Anfangszügen, die meisten folgenden Züge bis zum Endspiele, sowohl Angriffs- als Vertheidigungszüge sein; weil jede deckende Figur zugleich gegen irgend eine der feindlichen Steine im Angriff steht. — Im engern Sinne ist ein Angriffsspiel ein solches, in welchem man die Gegner entweder durch direct angreifende Züge Matt setzen, oder nur einen Theil ihres Heeres schlagen will. Ein reines Vertheidigungsspiel ist dagegen ein solches, wo man nur für seine Erhaltung kämpft und sich darauf beschränkt, die feindlichen Angreifer bloß abzuwehren, ohne aus unserer Stellung heraus in die feindlichen Linien vorzudringen. Diese beiden Gattungen erscheinen im Schachspiel erst scharf getrennt bei den Endspielen, wo jeder Zug des Stärkern ein reiner Angriff und jeder Gegenzug eine bloße Vertheidigung ist. — Da ich mich hier bei diesem interessanten Puncte in ausführlichere Definitionen nicht ausbreiten darf, so muß ich mich für unser Dreischach-

spiel auf die wenigen, zum praktischen Spiele erforderlichen Erörterungen beschränken. —

Ein Gegner soll im Dreischachspiel zwei Feinde besiegen, er ist gegen Beide zusammen offenbar der Schwächere, und darf deshalb nicht angreifen; er muß vielmehr den Aufmarsch seiner Gegner in ruhiger, möglichst gedeckter Stellung erwarten, dabei aber einzelne Figuren in drohender Angriffstellung halten. Dieses ist mithin in der Hauptsache ein Vertheidigungsspiel; denn unser Abwarten der feindlichen Entwickelung oder der feindlichen Angriffe bezieht sich auf die zurückhaltende Thätigkeit der Hauptmasse unseres Heeres, dessen einzelne Figuren auch nur in drohender Vertheidigung sich aufstellen, also keineswegs sogleich schlagen sollen. Man gehe nur mit äußerster Vorsicht aus der defensiven Stellung zum offenen Angriff über, und warte lieber ab, daß die beiden Gegner einander angreifen, als den Angriff selbst zu machen. Dieser ist nur rathsam, wenn einer der Gegner eine Blöße gibt und wir am Zuge sind. In der Regel ist es sicherer den Angriff von Einem der beiden Gegner vorsichtig zu unterstützen und dabei zugleich die Fehler zu benutzen, welche der hitzig Angreifende im Eifer machen wird. Hieraus entsteht alsdann der Dreischachkampf, dessen eigentlichster Charakter ein sich vertheidigend-angreifender ist. Man denke also zuerst an seine Vertheidigung und entwickele daraus den Plan seines Angriffs. — Dieser Grundsatz ist von den Principien des Zweischachspiels verschieden; denn im Letztern kann man ohne Bedenken sogleich angriffsweise

verfahren, weil man dort nur Einen Feind zu bekämpfen hat, während wir im Dreischach es mit Zweien zu thun haben, und man den Einen oder Beide zugleich nicht gut angreifen kann, ohne Blößen zu geben, welche die Gegner sofort zu unserer Vernichtung benutzen werden.

Gehen wir nun nach diesen allgemeinen zu den besonderen Vorsichtsregeln für die einzelnen Züge beim Schachspielen über, so müssen diese gleichfalls in zwei Theile geschieden werden; nämlich in die Vorsichtsregeln, welche wir bei den eigenen Zügen, und in die Maximen, die wir bei den Zügen der Gegner beobachten müssen.

Sind wir selbst am Zuge, so kommt es zuerst darauf an zu bestimmen, welche Figur gezogen werden muß. Dieses hängt ab: Erstens von der Nothwendigkeit. Diese tritt ein, wenn wir entweder wegen eines Schachgebots oder wegen der Gefahr irgend einen angegriffenen Stein zu verlieren, ziehen müssen. Oder, Zweitens müssen wir eine Figur ziehen, um dadurch irgend einen directen Zweck unseres Spielplans zu erreichen; oder endlich, Drittens wollen wir einen blinden Zug machen, womit wir nur unmittelbar irgend einen Zweck, z. B. eine Änderung in der Zugfolge erreichen wollen. In dem ersten Falle, wo man nothwendig eine gewisse Figur ziehen muß, ist natürlich die erste Vorsichtsfrage, auf welches Feld sie am besten zu stellen ist. Hat man dieses gewählt, so untersuche man zuerst, ob die zu ziehende Figur auf dem ihr bestimmten Felde gedeckt steht

oder nicht. Ist sie dort nicht gedeckt, so wähle man wo möglich ein anderes gedecktes Feld; ist dies nicht möglich, so suche man ein Feld aus, worauf die Figur von einem feindlichen Steine gedeckt ist; ist auch dieses nicht möglich, so trachte man wenigstnes die Figur auf ein solches Feld zu ziehen, wo ihr Verlust nicht zugleich andern Steinen schadet. — Im zweiten Falle, wo wir irgend eine Figur zur Ausführung eines Spielplans ziehen wollen, muß man zuerst die Figur wählen, welche dazu am geeignetsten ist. Sobald die Wahl des Steines geschehen, wähle man vorsichtig das Feld, wo der Stein am zweckmäßigsten für unsern Plan steht.

Hierbei stelle man sich wieder vor allem die Frage: ob die Figur dort gedeckt steht, oder nicht. Dazu muß man aber in unserm Dreischach nicht allein den nächstfolgenden Zug des einen Gegners, sondern auch den nächsten Zug und die Figuren des andern Gegners in Betracht ziehen, und dabei insbesondere noch untersuchen: ob durch das Fortziehen eines feindlichen Steines unsere Figur nicht dem Schlagen des zweiten Gegners bloßgestellt wird. Dieses könnte z. B. geschehen, wenn ein schwarzer Stein I auf ein freies Feld zieht, das zwar jetzt nicht direct angegriffen ist, aber durch einen Zug der Braunen II, welcher eine weiße Figur III demaskirt, dergestalt, daß alsdann unser Stein von den Weißen III geschlagen werden kann. Erst wenn man sich auf diese Weise von der Zweckmäßigkeit des Zuges und der Sicherheit des Feldes gegen beide Gegner überzeugt hat, ziehe man die Figur dorthin. — Im dritten Falle, wo

man einen blinden Zug machen muß, kommt nur die Wahl der Figur und das Feld, wohin sie ziehen soll, in Betracht. Hier hat man also nur nebenbei zu untersuchen, ob dieser Stein auch auf dem gewählten Felde am zweckmäßigsten für die Ausführung unseres Spielplans steht; denn dessen Hauptzweck erheischt eben nur einen blinden Zug, wodurch die ziehende Figur nicht unmittelbar wirken soll. Dabei hat man jedoch in Beziehung auf die Sicherheit des zu ziehenden Steines die nämliche Vorsicht, wie in den beiden vorigen Fällen, zu beobachten.

Diese wenigen, aber durchaus nöthigen Vorsichtsregeln muß man bei jedem Zuge der eigenen Steine anwenden. Was nun die feindlichen Züge betrifft, so untersuche man, sobald eine feindliche Figur gezogen ist, zuerst, ob dieselbe gegen uns und gegen den zweiten Gegner gedeckt ist, oder nicht. Steht sie ungedeckt, so hüte man sich sie gleich zu schlagen und prüfe vorsichtig, ob dies nicht etwa eine Lockspeise des Gegners ist, der zur Erreichung eines höhern Zweckes uns den Stein Preis gibt. Dieses geschieht häufig mit dem Bauernaustauschen. Es ist daher in der Regel besser einen uns angebotenen Bauer nicht zu schlagen, sondern lieber unsern angegriffenen Bauer wo möglich vorwärts zu ziehen, statt damit den feindlichen Bauer zu schlagen; zumal wenn dieser gedeckt ist. (Vergl. hierüber die Partie Nr. 2 Zug Nr. 13) Gewöhnlich wird durch einen solchen Bauernaustausch eine Verstärkung der Stellung beabsichtigt, welchen Zweck man dadurch vereitelt, daß

man nicht gleich zuschlägt, sondern unsern Bauer vorwärts zieht. Ist dieses nicht möglich, so decke man lieber seinen Bauer, statt damit, der Absicht des Feindes gemäß, zu schlagen. So verfährt man in diesem Falle meistentheils am sichersten. Doch ist dieses Nichtschlagen eines dazu angebotenen Bauers keineswegs zur festen Maxime zu machen; es kommen vielmehr oft Fälle vor, wo man schlagen muß; aber man schlage nicht eher, bis man sich überzeugt hat, daß das Schlagen uns keinen Schaden bringt. Steht ein solcher feindlicher Stein gedeckt, so prüfe man zuerst, welche von unsern Figuren der Feind unmittelbar und mittelbar damit angreift. Nächstdem untersuche man, welche Felder der feindliche Stein beherrscht; haben wir auch dieses gefunden, so suche man zu errathen, in welcher Absicht der Gegner den Stein gerade auf dieses Feld gezogen hat. Kann man die feindliche Absicht aus diesem Zuge nicht errathen, so prüfe man, welche Züge diesem wahrscheinlich folgen werden; und so wird es bald gelingen, den feindlichen Plan zu errathen . . . wenn ein solcher überhaupt vorhanden ist. Ist dies nicht der Fall, so erkennen wir das planlose Spiel des Gegners leicht an seinen nächsten Zügen und wir haben uns jedenfalls durch diese vorsichtige Prüfung so viel wie möglich gegen unmittelbaren Schaden geschützt. — Daß man im Dreischachspiel bei dieser Prüfung der Züge nicht allein die Züge des einen Gegners, sondern auch die damit in Verbindung stehenden Züge des andern Feindes und die Zugfolge

berechnen muß, wie schon im theoretischen Theile erklärt worden ist, — versteht sich von selbst.

Bei den Zügen mit unserer Königin ist die Vorsicht zu beobachten, daß man mit ihr wo möglich den König nicht deckt. Steht die Dame deckend vor ihrem Könige und sie wird angegriffen, so darf sie nicht fortziehen, weil sie den König in Schach setzen würde, und der Verlust der Königin ist davon die gewöhnliche Folge. Eben so vermeide man, den König vor seine Dame zu stellen, weil er im Falle eines Schachgebots vielleicht fortziehen und seine Königin bloßstellen muß. (Vergl. hierüber die Partie Nr. 2 Zug Nr. 11.)

Nicht minder hüte man sich in dieser Beziehung vor den feindlichen Springern, die am leichtesten ein Doppelschach dem König und der Königin geben können. Dieses ist nicht möglich, so lange der König und seine Dame auf Feldern von verschiedener Farbe stehen. Denn ein Springer, der auf einem weißen Felde steht, kann nur auf schwarze Felder schlagen, und eben so umgekehrt kann ein auf Schwarz stehender Springer nur auf weiße Felder springen. Stehen also König und Königin auf Feldern von verschiedener Farbe, so sind sie jedenfalls gegen das Doppelschach eines Springers gesichert.

Wie beim Zweischachspiel, beobachte man auch hier die Vorsicht wo möglich zwei verbundene Bauern als Reserve für das Endspiel zu bewahren. — Hat einer der Gegner zuletzt noch die Königin allein gegen uns, so hüte man sich vorsichtig vor dem ewigen Schach-

gebot, wodurch die Partie leicht remis werden könnte. Deshalb entferne man den König in diesem Falle nicht weit von seinen Steinen, damit er sich gegen die Dame decken kann.

Dieses sind die unumgänglichsten, nothwendigsten Vorsichtsregeln, welche man im Dreischachspiele bei jedem Zuge beobachten muß, wenn man nicht die gröbsten Fehler machen, und nicht stets verlieren will. Ich enthalte mich die feinern, aber nicht so wesentlich erforderlichen Spielmaximen und Vortheile z. B. zur Durchkreuzung und Benutzung der feindlichen Plane zu unserm Vortheil, anzugeben, theils um die Anfänger nicht mit zu vielen Regeln zu verwirren, und dann auch weil sie in den Beispielpartieen und Endspielen, so wie in den Erklärungen dazu, vorkommen werden.

§. 2.

Erklärungen der Spielzeichen und Wortabkürzungen.

Man hat zur leichtern Übersicht aufgeschriebener Schachpartieen verschiedene Zeichen erfunden, und mehr oder weniger complicirt angewendet. Sie bestehen aus Zahlen, Buchstaben, Strichen, Kreuzen und Puncten, zur Bezeichnung nicht allein der mannigfaltigen Züge der Figuren von einem Felde zum andern, sondern auch um anzugeben, ob der Zug zum Angriff, zur Vertheidigung, zur Deckung oder zum Schlagen geschieht. Ganze Schachpartieen sowohl wie einzelne Fälle oder

selbe, durchzuspielen. Man wird dadurch am schnellsten lernen zwei Könige Matt oder Patt zu setzen; welches anfänglich denjenigen, die bloß an das leichtere Zweischachspiel gewöhnt sind, am schwierigsten scheinen wird. Indessen wird man bald finden, daß die eigentlichen Schwierigkeiten einer Dreischachpartie, nicht am Ende, sondern in der Mitte der Partie liegen.

Beispiel-Partie Nr. 1.

Zug-folge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
	Die schwarzen sind am Zuge.		
1	Bau. G 2 — G 4	Bau. K 6 — H 6	Bau. C 7 — E 7
2	Spr. I 1 — H 3	Bau. K 7 — I 7	Da. B 5 — D 7
3	Bau. F 2 — F 3	Bau. K 5 — I 5	Lfr. B 6 — D 6
4	Bau. F 3 — F 4	Bau. K 4 — I 4	Da. D 7 — F 9
5	Lfr. H 1 — F 3	Bau. I 7 — H 7	Spr. C 9 — D 7
6	Lfr. E 1 + I 5	Da. L 5 — K 7	Spr. D 7 — F 6
7	Da. G 1 — G 2	Lfr. L 3 — K 6	Bau. C 5 — D 5 um den Zug vorübergehen zu lassen und den Springer frei zu machen.
8	Lfr. I 5 — G 3	Spr. K 9 — I 7 Fehler, weil dadurch der Bauer die Deckung verliert.	Da. F 9 + H 7
9	Spr. H 3 — I 5 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. L 4 — L 5 Der Lfr. K 6 darf den Spr. I 5 nicht schlagen, weil der br. Kö. sogleich durch d. weiße Da. auf L 2 und den weißen Lfr. auf I 5 Matt gesetzt würde.	Da. H 7 + M 1
10	Spr. I 5 + K 7	Lfr. L 6 + K 7	Da. M 1 — L 2 Sch. d. br. Kö. II.
11	Bau. K 2 — K 3	Spr. M 2 — L 4	Da. L 2 — L 3 macht diesen gefährlichen Zug in der Meinung, daß Schwarz den br. Lfr. K 6 nehmen und zum Matt des br. Kö. helfen werde. Schwarz geht darauf nicht ein, sondern hilft dem Braunen die weiße Da. schlagen.
12	Bau. H 2 — H 4	Lfr. K 6 + L 3	Spr. A 2 — C 5

Beispiel-Partie Nr. 1.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
13	Bau. H4 — H5 Schach d. br. K. II.	Lfr. L3 — K6	Spr. C5 — E6
14	Spr. D1 — E3	Lfr. K7 — L6	Bau. C4 — D4
15	Spr. E3 — F5	Kö. L5 — K7	Spr. E6 + F4
16	Da. G2 + I4	Kö. K7 — I8	Spr. F6 — E4
17	Lfr. F3 — G2 grober Fehler, wodurch d. Dame verloren wird. Man suche, bevor weiter zu spielen, worin der Fehler besteht.;	Lfr. L6 + H5	Lfr. B3 + E2 Sch. d. schw. Kö. I.
18	Kö. F1 — E1	Lfr. H5 + I4	Bau. B1 + C2
19	Bau. K3 + I4	Lfr. K6 — L3	Lfr. E2 — D3
20	Lfr. G2 — H3	Kö. I8 — H9	Spr. E4 — G5
21	Spr. F5 + D6	Bau. H6 — G6 darf den w. Spr. G5 nicht schlagen, weil er dem w. Lfr. D3 die Linie nach I8 sperren muß.	Spr. G5 — F3 Sch. d. schw. Kö. I. Fehler; sollte d. Spr. F4 — E6 ziehen.
22	Kö. E1 — F2	Spr. L4 — K4	Lfr. D3 — E4
23	Lfr. G3 + F4	Spr. K4 — I6	Spr. F3 — E5
24	Lfr. F4 — G3 Fehler; weil d. schw. Kö. auf drei Seiten dem Schach ausgesetzt ist, folglich der nicht gedeckte Laufer verloren wird.	Lfr. L3 — K6	Thu. A1 — F3 Sch. d. schw. Kö. I.
25	Kö. F2 — E2 Fehler; sollte auf G1 ziehen.	Lfr. K6 + G3	Lfr. E4 — D3 Sch. u. Mt. d. schw. Kö. I.
26	— Matt —	Lfr. G3 — H4	Bau. C8 — E8
27	— — —	Bau. K8 — I8	Bau. E7 — F7
28	— — —	Spr. I6 — G5	Thu. C10 — C7 Fehler.
29	— — —	Spr. G5 + F3	Spr. E5 + G6

Beispiel-Partie Nr. 1.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
30	Kö. E2 — F3	Spr. I7 — K5 Fehler; sollte Thu. K10 — K5 ziehen.	Spr. G6 — F8 Sch. d. br. Kö. II.
31	Thu. K1 + K5	Kö. H9 — H10	Bau. D9 — F9
32	Thu. K5 + K10	Lfr. H4 — F6	Lfr. D3 + I8
33	Spr. D6 + E8	Lfr. F6 + D4 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. B4 — B5
34	Thu. K10 — K5	Bau. I9 — H9	Spr. F8 — H7
35	Thu. K5 — I5	Lfr. D4 — H8	Thu. C7 — C8
36	Thu. I5 + I8	Bau. H9 — G9	Thu. C8 + E8
37	Bau. I4 — I5 der Schwarze verliert Thu. und Spr. durch d. unvorsicht. Schlagen beim Zuge Nr. 36.	Lfr. H8 — G7	Thu. E8 + I8
38	Lfr. H3 — K5	Lfr. G5 + D10	Spr. H7 — K8
39	Thu. C1 — E1	Lfr. D10 — F8	Thu. I8 + I10 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.
40	Lfr. K5 + F9	— Matt —	Bau. C6 — E6
41	Thu. E1 — E3	— — —	Bau. F7 — G7
42	Lfr. F9 — E10 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Kö. B5 — C7
43	Thu. E3 — C3 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Kö. C7 — D6

Jetzt dürfen die Weißen den braunen König H10 nicht frei lassen, weil der weiße König D6 von dem braunen Laufer F8 im Schach stehen würde, ohne Zeit zu haben sich zu vertheidigen. Wollte z. B. der weiße Thurm I10 jetzt fort ziehen, so wäre Schwarz I am Zuge, und darauf die Braunen II, welche sogleich mit dem Laufer F8 den weißen König III schlagen

Beispiel-Partie Nr. 1.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.

könnten. Vergl. hierüber das Gesetz Nr. 12 und dessen Erläuterung.

44	Lfr. E10 — F9	— — —	Bau. E6 — F6
45	Kö. F3 — F4	— — —	Bau. D5 — E5 Sch. d. sch. Kö. I.
46	Kö. F4 — F5	— — —	Kö. D6 — D5
47	Lfr. F9 — G8 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Kö. D5 — D6

Der schwarze Laufer G8 darf jetzt den weißen Thurm I10 auch nicht schlagen, weil dadurch der braune König H10 frei würde, und, da er sofort am Zuge wäre, den im Schach stehenden weißen König D6 schlagen könnte. Wie beim Zuge Nr. 43 und nach demselben Gesetz Nr. 12.

48	Thu. C3 — D3 Sch. d. w. Kö. III.	— Matt —	Kö. D6 — E7 Fehler; sollte den Thurm D3 mit dem Bauer C2 nehmen, oder doch von der schwarzen Laufer-Linie abgehen.
49	Kö. F5 + E5	— — —	Bau. F6 — G6
50	Thu. D3 — E3	— — —	Bau. G7 — H7
51	Thu. E3 — K3	— — —	Kö. E7 — E8

Der weiße König mußte nothwendig auf E8 ziehen, um nicht sogleich beide Bauern zu verlieren, und um von der Linie des braunen Laufers F8 abzukommen, damit wenigstens der Springer K8 frei wird.

Beispiel-Partie Nr. 1.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
	Die Züge Nr. 43 bis 51 lehren, wie man das Gesetz Nr. 12 benützt. Man kann damit den einen Gegner zwingen, den Andern Matt zu halten; wie dies hier von den Schwarzen geschieht, welche die Weißen zwangen, den braunen König auf H 10 Schachmatt zu halten.		
52	Lfr. G8 — I10	Lfr. F8 + I5	Spr. K8 — I6
53	Lfr. I10 — L6	Lfr. I5 — F8	Kö. E8 — F7
54	Kö. E5 — F5	Bau. G9 — F9	Kö. F7 — G8
55	Thu. K3 — K7	Kö. H10 — G10	Bau. G6 — H6
	Fehler; sollte den Bauer G6 schlagen.		
56	Lfr. L6 — K9	Bau. F9 — E9	Bau. H7 — I7
57	Lfr. K9 — G6	Kö. G10 — H10	Spr. I6 — H8
58	Thu. K7 — K10	Kö. H10 — I9	Bau. H6 — I6
	Sch. d. br. Kö. II.		
59	Thu. K10 — K3	Lfr. F8 — I5	Bau. I7 — K7
60	Lfr. G6 — I4	Kö. I9 — H10	Kö. G8 — H7
61	Kö. F5 — E6	Kö. H10 — G9	Kö. H7 — I8
62	Thu. K3 + K7	Kö. G9 — F9	Bau. I6 + K7
63	Lfr. I9 — D9	Kö. F9 — F8	Spr. H8 — K9
64	Bau. G4 — G5	Kö. F8 — G7	Spr. K9 — I7
65	Bau. I2 — I3	Lfr. I5 — H4	Spr. I7 — L6
66	Bau. G5 — G6	Kö. G7 — H6	Spr. L6 — I9
67	Kö. E6 — F7	Kö. H6 — I6	Spr. I9 — L6
68	Bau. G6 — G7	Lfr. H4 — I5	Spr. L6 — I9
69	Bau. G7 — G8	Lfr. I5 — K6	Spr. I9 — H7
70	Kö. F7 — E8	Lfr. K6 — L5	Spr. H7 — I9
71	Bau. G8 — G9	Lfr. L5 — K6	Kö. I8 — K8
72	Kö. E8 — F9	Lfr. K6 — I5	Kö. K8 — I8
73	Bau. I3 — I4	Kö. I6 — K6	Kö. I8 — K8
74	Kö. F9 — F10	Kö. K6 — I6	Kö. K8 — I8
75	Lfr. D9 — G6	Kö. I6 — K6	Kö. I8 — K8
	Sch. d. w. Kö. III.		

Beispiel-Partie Nr. 1.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
76	Bau. D2 — D3	Kö. K6 — I6	Kö. K8 — L6
77	Lfr. G6 — H5 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. I6 — I7	Kö. L6 — K9
78	Bau. D3 — D4	Bau. L1 — K3	Kö. K9 — K10
79	Bau. D4 — D5	Bau. K3 — I3	Kö. K10— K9
80	Bau. D5 — D6	Bau. I3 — H3	Kö. K9 — K10
81	Bau. D6 — D7	Kö. I7 — I8	Kö. K10— I10
82	Lfr. H5 + K7 Sch. d. br. Kö. II. Fehler; sollte zuvor Kö. F10 — E10 ziehen.	Kö. I8 — K8	Kö. I10— K10

Der weiße Springer darf den schwarzen Laufer K7 nicht schlagen, weil der schwarze Bauer G9 — G10 sogleich zur Dame gehen würde.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
83	Lfr. K7 — H5	Bau. H3 — G3	Kö. K10— I10
84	Lfr. H5 — F7	Lfr. I5 — G7	Kö. I10— K10

In dieser Stellung bleibt die Partie zuletzt unentschieden, wenn nicht Einer einen Fehler macht.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
85	Kö. F10— E10 sollte auf F9 ziehen.	Bau. G3 — F3	— Patt —
86	Bau. G9 — G10 Fehler; wird zur Dame.	Lfr. G7 — H6	Spr. I9 + G10
87	Lfr. F7 — G6	Bau. F3 — E3	Spr. G10+ E9 Fehler.
88	Bau. D7 — D8	Kö. K8 — I7	Kö. K10— I9 Fehler; sollte den Spr. fort ziehen.
89	Bau. D8 + E9	Lfr. H6 + E9 muß jetzt schlagen, weil dieser schwar-	Kö. I9 — H9

Beispiel-Partie Nr. 1.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
		ze Laufer den Bauer nicht mehr hindern kann, auf dem weißen Felde E10 zur Dame zu gehen.	
90	Kö. E10 + E9	Kö. I7 — H6	Bau. C2 — D2
91	Lfr. G6 — F7 Sch. d. w. Kö. III.	Bau. E3 — D3	Kö. H9 — H8

Braun durfte den angebotenen Bauer D2 nicht schlagen, weil der braune Bauer alsdann nur bis C2 ziehen, also nicht mehr zur Dame werden könnte. Denn die braunen Bauern gelangen nur auf der ihnen grade über liegenden letzten Linie A1 — C10 zur Dame. Aus diesem Grunde kann auch der weiße Bauer D2 jetzt nur bis K2 gehen, folglich nicht mehr zur Dame auf der Linie M1 — K10 gelangen.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
92	Kö. E9 — F8	Bau. D3 — C3	Kö. H8 — I8
93	Kö. F8 — E7	Kö. H6 — G5	Kö. I8 — I7
94	Kö. E7 — D6	Kö. G5 — F4	Kö. I7 — I6
95	Kö. D6 — C5	Kö. F4 — E4 ist um einen Zug zu spät gekommen. Wenn er hätte auf D3 ziehen können, so wurde die Partie remis. Jetzt muß er ausweichen.	Kö. I6 — I5
96	Kö. C5 — C4	Kö. E4 — F5	Kö. I5 — K4
97	Kö. C4 + C3	Kö. F5 — F6	Kö. K4 — I3
98	Lfr. F7 — H5	Kö. F6 — G5	Kö. I3 — K3
99	Kö. C3 — D3	Kö. G5 — H4	Kö. K3 — K4
100	Kö. D3 — E4	Kö. H4 — H3	Kö. K4 — K3
101	Kö. E4 — F3	Kö. H3 — H4	Kö. K3 — K4

Beispiel-Partie Nr. 1.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
102	Kö. F2 — G2	Kö. H4 — G5	Kö. K4 — I3
103	Kö. G2 — G3	Kö. G5 — F5	Kö. I3 — K3
104	Kö. G3 — H4	Kö. F5 — F6	Kö. K3 — K4
105	Bau. I4 — I5	Kö. F6 — G7	Kö. K4 — K5
106	Bau. I5 — I6	Kö. G7 — H8	Kö. K5 — K6
107	Kö. H4 — G5	Kö. H8 — I8	Kö. K6 — K5
108	Kö. G5 — H6	Kö. I8 — H8	Kö. K5 — K6
109	Bau. I6 — I7 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. H8 — I8	Kö. K6 — L5
110	Lfr. H5 — G6 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. I8 — I9	Kö. L5 — K7
111	Bau. I7 — I8	Kö. I9 — H8	Kö. K7 — K8 Fehler; sollte auf L6 ziehen.
112	Lfr. G6 — D3	Kö. H8 — G9	Kö. K8 — I9
113	Kö. H6 — I7	Kö. G9 — F8	Kö. I9 — H10
114	Kö. I7 — H8	Kö. F8 — F9	Kö. H10 — I10
115	Lfr. D3 — C4 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. F9 — F8	Kö. I10 — H10
116	Bau. I8 — I9 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. F8 — E7	Kö. H10 — G10
117	Bau. I9 — I10 wird zur Dame; Sch. d. w. Kö. III.	Kö. E7 — F6	Kö. G10 — F9
118	Da. I10 — I5	Kö. F6 — G6	Kö. F9 — E8
119	Lfr. C4 — E6	Kö. G6 — F6	Kö. E8 — E9
120	Da. I5 — F5 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. F6 — E7	Kö. E9 — E10
121	Kö. H8 — G9	Kö. E7 — D6	Kö. E10 — E9
122	Lfr. E6 — D5	Kö. D6 — E7	Kö. E9 — E10
123	Da. F5 — E6 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. E7 — D8	Kö. E10 — D10
124	Da. E6 — F7	Kö. D8 — C8	Kö. D10 — E10
125	Lfr. D5 — B5 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. C8 — D8	Kö. E10 — D10

Beispiel-Partie Nr. 1.

Zug-folge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
126	Da. F7 — G7 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. D8 — E8	Kö. D10— C9
127	Lfr. B5 — E10	— Patt. —	Kö. C9 — B6
128	Da. G7 — B5 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. E8 — E9	Kö. B6 — C9
129	Lfr. E10— F9	— Patt. —	Kö. C9 — C10
130	Da. B5 — C7 Schachmatt Beiden.	Matt.	Matt.

Die Dame konnte beim letzten Zuge auch von B5—D9 Beiden Matt geben, weil sie dort von beiden Königen gedeckt wäre; denn diese dürfen in keinem Falle dicht neben einander ziehen. — Wir werden auf diesen Fall und auf dieses Gesetz noch öfter zurück kommen.

Beispiel-Partie Nr. 2.

		Braun ist am Zuge.	
1	— — —	Bau. K7 — H7	Bau. C6 — E6
2	Bau. G2 — G4	Da. L5 — I7	Bau. C5 — D5 Fehler; weil der König und der Thurm bloß gestellt wird.
3	Bau. F2 — F3 Sch. d. w. Kö. III.	Da. I7 — G9	Spr. A2 — C5
4	Spr. D1 — E3	Bau. K6 — I6	Bau. C7 — D7
5	Bau. C2 — C3	Spr. K9 — I7	Spr. C9 — E8

Beispiel-Partie Nr. 2.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.

Dieser Springer-Zug der Braunen II ist ein grober Fehler; man suche bevor weiter gezogen wird, worin der Fehler besteht. Er führt entweder den Verlust der braunen Dame oder Matt herbei. Das letztere müßte, als das schlimmste, der Regel nach vermieden werden. Aus Lehrgründen wähle ich jedoch das Matt. — Wenn dieses vermieden werden soll, muß der br. König II im nächsten Zuge L4 — K7 ziehen; dann schlägt aber der weiße Springer E8 + G9 die braune Dame.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
6	Da. G1 — F2	Da. G9 + C5 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. B4 + C5
7	Da. F2 — L5 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.	Matt.	Da. B5 — C7
8	Lfr. E1 — G3	— — —	Da. C7 — B4
9	Spr. I1 — H3	— — —	Lfr. B6 — C9
10	Lfr. G3 — F2	— — —	Da. B4 — D6 dieß ist ein grober Fehler, weil die Dame den König deckt, und Doppelschach folgt.
11	Spr. E3 — F5 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Kö. C5 — C6

Man prüfe die Züge Nr. 5, 6, 10 und 11, um zu lernen, wie der Verlust der Dame herbei geführt wird.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
12	Spr. F5 + D6	— — —	Spr. E8 + D6
13	Bau. E2 — E4	— — —	Bau. D5 — E5

Beispiel-Partie Nr. 2.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
14	Bau. F3 — F4	— — —	Bau. C4 — D4
			Sch. d. schw. Kö. I.
15	Kö. F1 — E1	— — —	Lfr. C9 — F6
16	Bau. C3 + D4	— — —	Spr. D6 — C4
	Sch. d. w. Kö. III.		
17	Bau. D4 — D5	— — —	Kö. C6 — B5
	Sch. d. w. Kö. III.		
18	Bau. G4 — G5	— — —	Lfr. F6 — E7
19	Bau. D5 + E6	— — —	Bau. D7 + E6
10	Bau. D2 — D3	— — —	Spr. C4 — D6
21	Lfr. H1 — F3	— — —	Sp. D6 — E8
22	Bau. D3 — D4	— — —	Bau. E5 — F5
23	Bau. E4 — E5	— — —	Kö. B5 — B6
	Sch. d. w. Kö. III.		
24	Kö. E1 — D2	— — —	Thu. C10— C9
25	Thu. C1 — C3	— — —	Bau. C8 — D8
26	Thu. K1 — C1	— — —	Thu. A1 — A2
27	Lfr. F3 — H5	— — —	Spr. E8 — C7
28	Bau. D4 — D5	— — —	Thu. A2 — C4
29	Bau. D5 — D6	— — —	Spr. C7 — E8
20	Bau. D6 + E7	— — —	Thu. C4 — D4
			Sch. d. schw. Kö. I.
31	Kö. D2 — E3	— — —	Thu. C9 — C4
32	Lfr. H5 — F3	— — —	Bau. D10— E10
33	Bau. E7 + D8	— — —	Spr. E8 — C7
34	Spr. H3 — G1	— — —	Spr. C7 — D5
			Sch. d. schw. Kö. I.
35	Lfr. F3 + D5	— — —	Thu. D4 + D5
36	Spr. G1 — F3	— — —	Thu. D5 + D8
37	Spr. F3 — D2	— — —	Thu. C4 — C6
38	Spr. D2 + B1	— — —	Kö. B6 — B5
39	Spr. B1 — D4	— — —	Thu. D8 — D5
30	Spr. D4 + B3	— — —	Thu. C6 + C3
			Sch. d. schw. Kö. I.
41	Spr. B3 + C3	— — —	Thu. D5 — C5

Beispiel-Partie Nr. 2.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
42	Kö. E2 — D2	— — —	Thu. C5 — C8
43	Spr. C3 — B3	— — —	Kö. B5 — B6
44	Spr. B3 — D6	— — —	Thu. C8 — D8
45	Thu. C1 — C6	— — —	Thu. D8 + D6 Sch. d. schw. Kö. I.
46	Bau. E5 + D6	— — —	Kö. B6 — B5
47	Thu. C6 — C3	— — —	Kö. B5 — B6
48	Bau. D6 — D7	— — —	Bau. D9 — F9
49	Bau. D7 — D8	— — —	Kö. B6 — B5
50	Kö. D2 — D3	— — —	Kö. B5 — B6
51	Kö. D3 — D4	— — —	Kö. B6 — B5
52	Thu. C3 — C5	— — —	Kö. B5 — B4
53	Kö. D4 — D5	— — —	Kö. B4 — B5
54	Thu. C5 — C6	— — —	Kö. B5 — B6
55	Kö. D5 — D6	— — —	Kö. B6 — B5
56	Kö. D6 — D7	— — —	Kö. B5 — B6
57	Thu. C6 — B4 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Matt.	Matt.

Wenn die Weißen statt der letzten zehn Züge mit den Bauern gespielt hätten, so konnten sie zwar das Matt um neun Züge aufhalten, dann wären sie aber doch auf dieselbe Weise wie jetzt, durch den Thurm und König Matt geworden, weil die weißen Bauern nur bis an die Braunen heran ziehen, diese aber nicht schlagen konnten.

Beispiel-Partie Nr. 3.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
			Weiß ist am Zuge.
1	— — —	— — —	Bau. C7 — E7
2	Bau. G2 — G3	Bau. K6 — H6	Bau. C8 — E8
3	Bau. F2 — F4	Bau. K7 — H7	Spr. C9 — D7
4	Spr. D1 — E3	Da. L5 — I5	Spr. D7 — F6
5	Lfr. H1 — F3	Lfr. L6 — K7	Da. B5 — D7
6	Bau. I2 — I3	Bau. K4 — I4	Lfr. B6 — C7
7	Bau. G3 — G4	Da. I5 — I8	Lfr. C7 — E9
8	Da. G1 — G3	Lfr. L3 — K6	Lfr. E9 + H6
9	Da. G3 — G2	Bau. K5 — I5	Lfr. H6 + F4
10	Lfr. F3 + C6	Lfr. K6 — F10 Sch. d. w. Kö. III.	Bau. D9 — E9
11	Lfr. C6 + D7	Lfr. F10— I7	Spr. F6 — D5
12	Lfr. D7 — F5	Spr. K9 — H10	Thu. C10— C6 Sch. d. br. Kö. II.
13	Lfr. F5 + H7	Kö. L4 — L5	Lfr. F4 + I7

Die Züge Nr. 9, 10, 11, 12, 13 und 14 lehren, wie man sich vor Doppelschach und dem Verlust der Königin hüten muß. Man decke so viel wie möglich den König, und öffne keine Linie, auf welcher unmittelbar Schach geboten werden kann. — Man vergleiche die jetzige Stellung der Schwarzen, welche gegen solchen Verlust gedeckt sind.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
14	Lfr. H7 + I8	Spr. H10+ I8	Lfr. I7 — F10
15	Lfr. E1 + I5 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. L5 — L6	Bau. C4 — D4
16	Spr. E3 — F5	Bau. L1 — K3	Spr. D5 — F4
17	Da. G2 — G3	Spr. M2 — K5	Bau. C5 — E5
18	Kö. F1 — E1	Bau. I10— H10	Bau. E9 — F9
19	Spr. I1 — G2	Spr. K5 — I7	Lfr. F10— C7

Beispiel-Partie Nr. 3.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
20	Th. K1 — F1	Thu. M1 — M2	Spr. A2 — C5
21	Bau. C2 — C3	Thu. M2 — L2	Bau. D4 — E4
22	Spr. F5 + E7	Thu. L2 — L4	Lfr. C7 — D6 Fehler; weil d. Kö. dadurch auf d. Linie C7 — F10 blosgestellt wird.
23	Lfr. I5 — E9 Sch. d. w. Kö. III.	Thu. L4 + D6	Kö. B4 — B5
24	Spr. G2 + F4	Thu. D6 — L4	Bau. E5 + F4
25	Da. G3 + F4	Spr. I8 — G9	Thu. A1 — A2 Fehler; sollte den Lfr. E9 schlagen.
26	Lfr. E9 — F8	Spr. G9 + E8	Thu. C6 — C8
27	Spr. E7 + C8	Lfr. K7 + G4	Spr. C5 — D7
28	Spr. C8 — D6 Sch. d. w. Kö. III.	Lfr. G4 + D7	Kö. B5 — B4
29	Lfr. F8 — E9 Sch. d. w. Kö. III.	Lfr. D7 + B3	Kö. B4 — C5
30	Spr. D6 + E4 Sch. d. w. Kö. III.	Lfr. B3 + A2	Kö. C5 — C4

Man studire die Züge Nr. 23 bis 30, um die Wirkung der Zugfolge kennen zu lernen.

31	Spr. E4 — G3 Sch. d. w. Kö. III.	Thu. L4 — L3 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Matt.
32	Bau. D2 — D3	Lfr. A2 — C6	— — —
33	Da. F4 — G4 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. L6 — L5	— — —
34	Kö. E1 — D2	Bau. K8 — H8	— — —
35	Thu. F1 — F7	Thu. K10 — K7	— — —
36	Thu. C1 — F1	Spr. E8 — G7	— — —
37	Thu. F7 — F6	Lfr. C6 — E8	— — —

Beispiel-Partie Nr. 3.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
38	Thu. F1 — F5	Thu. L3 — L4	— — —
39	Lfr. E9 — B4	Spr. G7 — H5	Matt.
40	Spr. G3 + H5	Lfr. E8 + H5	— — —
41	Da. G4 — H4 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. L5 — K8	— — —
42	Lfr. B4 — E3	Lfr. H5 — I6	— — —
43	Lfr. E3 — H6	Lfr. I6 — G8	— — —
44	Da. H4 — G5	Thu. L4 — L5	— — —
45	Lfr. H6 + I7	Thu. K7 + I7	— — —
46	Thu. F6 — G6	Lfr. G8 — H7	— — —
47	Thu. F5 — F7	Lfr. H7 — L2	— — —
48	Thu. G6 — K6 Sch. d. br. Kö. II.	Thu. L5 — K7	— — —
49	Da. G5 + I7 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. K8 — K9	Kö. C4 — D5
50	Da. I7 + K7 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. K9 — I10	Kö. D5 — C5
51	Thu. F7 — F5 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Lfr. L2 — G8	— Matt.
52	Thu. F5 — I5	Lfr. G8 — H7	— — —
53	Da. K7 + H7	Kö. I10 — H9	— — —
54	Thu. K6 — G6	Kö. H9 — I10	— — —
55	Da. H7 — I8	Bau. H10 — G10	— — —
56	Da. I8 + I9 Schachmatt Beide.	Matt.	Matt.

Beispiel-Partie Nr. 4.

	Schwarz ist am Zuge.		
1	Bau. F2 — F4	Bau. K7 — H7	Bau. C6 — E6
2	Bau. G2 — G4	Bau. K5 — I5	Lfr. B3 — C6
3	Bau. H2 — H3	Bau. K8 — I8	Bau. C7 — D7

Beispiel-Partie Nr. 4.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
4	Bau. E2 — E3	Bau. K6 — H6	Lfr. C6 — D5
5	Spr. D1 — F2	Lfr. L3 — H8	Lfr. B6 — D6
6	Bau. K2 — K3	Spr. M2 — K5	Bau. D9 — E9*
7	Spr. I1 — G2	Lfr. L6 — K7	Bau. D10— F10
8	Bau. D2 — D3	Spr. K9 — H10	Bau. B1 — C3
9	Bau. G4 — G5	Bau. H6 — G6	Da. B5 — C7
10	Spr. F2 — G4	Da. L5 — K6	Da. C7 — D8
11	Spr. G4 — E5	Da. K6 — I6	Bau. C4 — D4
12	Spr. E5 — G4	Spr. H10— G8	Lfr. D6 — F8
13	Bau. E3 — E4	Spr. K5 — H4	Lfr. D5 — C6
14	Da. G1 — F2	Bau. I10— H10	Spr. C9 — E10
15	Spr. G2 — I1	Lfr. K7 — L6	Bau. C5 — D5
16	Lfr. H1 — F3	Da. I6 — I7	Spr. A2 — C5
17	Spr. G4 + I5 Sch. d. br. Kö. II.	Bau. K4 + I5	Bau. D5 + E4
18	Lfr. F3 + L6	Thu. M1 — M2	Da. D8 — E8
19	Lfr. L6 — G4	Thu. M2 — K4	Spr. E10— D8
20	Spr. I7 — G2	Spr. H4 + I2	Bau. E6 — F6
21	Bau. G5 + F6	Spr. I2 — H4	Spr. D8 — F9
22	Thu. K1 — I1	Lfr. H8 + F6	Lfr. F8 + I5
23	Da. F2 — E2	Thu. K4 — K5	Lfr. I5 + L1
24	Lfr. E1 + H4	Da. I7 — K8	Lfr. L1 — H6
25	Thu. I1 — I6 Sch. d. br. Kö. II.	Da. K8 — K6	Spr. F9 — G7
26	Lfr. H4 + K6	Thu. K10— K6	Spr. G7 + I8
27	Thu. I6 + I8	Kö. L4 — L3 um das Matt von dem Thurme I8 — L6 zu vermeiden. Besser wäre der Zug Thu. K6 — K8.	Da. E8 — G10
28	Thu. I8 — L6 Sch. d. br. Kö. II.	Thu. K6 — L4	Lfr. H6 — L1

*) Man betrachte und prüfe jetzt die Aufstellung der drei Heere, welche keilförmig, im Triangel vorrücken.

Beispiel-Partie Nr. 4.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
29	Thu. L6 + L4 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.	Matt.	Bau. C8 — D8
30	Bau. D3 + E4	— — —	Spr. C5 + E4
31	Kö. F1 — G1 Um das Doppelschach auf G3 zu verhüten.	— — —	Lfr. C6 — D5
32	Da. E2 — D3	— — —	Bau. D7 — E7
33	Thu. C1 — E1	— — —	Spr. E4 — C5
34	Da. D3 — G3	— — —	Bau. C3 — D3
35	Bau. F4 — F5	— — —	Spr. C5 — D7
36	Da. G3 — D6 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Lfr. D5 — C6
37	Da. D6 + A1	— — —	Spr. D7 — E5
38	Thu. E1 — C1	— — —	Da. G10— D7
39	Lfr. G4 — K7	— — —	Lfr. C6 — D5
40	Da. A1 — B2 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Da. D7 — B3
41	Da. B2 + D4 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Thu. C10— C5
42	Da. D4 + E5	— — —	Lfr. D5 + G2
43	Da. E5 — D4	— — —	Lfr. G2 — D5
44	Bau. C2 + D3	— — —	Bau. E7 — F7
45	Lfr. K7 — G10	— — —	Da. B3 + G10
46	Thu. C1 + C5	— — —	Lfr. L1 — F8
47	Thu. C5 + D5 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Kö. B4 — B5
48	Thu. D5 — D7 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Kö. B5 — B6
49	Da. D4 — F4 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Kö. B6 — C8
50	Thu. D7 — D4	— — —	Da. G10— B3
51	Thu. L4 — L6	Kö. L3 — K6	Da. B3 — B4
52	Bau. F5 + G6	Spr. G8 — H6	Bau. F7 + G6

Beispiel-Partie Nr. 4.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
53	Thu. D4 — C4 Sch. d. w. Kö. III.	Thu. K5 — B3	Da. B4 — C7
54	Thu. C4 + C7 Sch. d. w. Kö. III.	Lfr. F6 — E7	Kö. C8 — D9
55	Thu. L6 — L2	Kö. K6 — L4	Bau. G6 + H7
56	Da. F4 — F7 Sch. d. w. Kö. III.	Bau. H10 — G10	Bau. D8 — E8
57	Da. F7 — D7 Sch. d. w. Kö. III.	Bau. I9 — H9	Kö. D9 — E10
58	Thu. C7 — C10 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Kö. K6 — I7	Matt.
59	Da. D7 — D4	Thu. B3 — B5	— — —
60	Thu. L2 — L4	Spr. H6 — G8	— — —
61	Thu. L4 — D6	Bau. H9 — G9	— — —
62	Da. D4 — I4 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. I7 — K7	— — —
63	Da. I4 — L4 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. K7 — I7	— — —
64	Kö. G1 — H2	Kö. I7 — K8	— — —
65	Kö. H2 — G3	Thu. B5 — B2	— — —
66	Thu. D6 — D7	Spr. G8 — H6	— — —
67	Da. L4 — H9	Kö. K8 — I7	— — —
68	Da. H9 — I10 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. I7 — K6	— — —
69	Thu. D7 — D6	Kö. K6 — K5	— — —
70	Da. I10 — I9	Lfr. G5 — I3	— — —
71	Da. I9 — K8 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. K5 — L3	— — —
72	Da. K8 + H6	Kö. L3 — M2	— — —
73	Da. H6 — I7 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. M2 — L1	— — —

Beispiel-Partie Nr. 4.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
74	Da. I 7 + I 3	Thu. B 2 — K 4	— Matt. —
75	Thu. D 6 — D 5	Bau. G 9 — F 9	— — —
76	Bau. H 3 — H 4	Thu. K 4 — K 7	— — —
77	Kö. G 3 — H 3	Thu. K 7 — K 4	— — —
78	Kö. H 3 — I 2	Thu. K 4 — K 7	— — —
79	Bau. K 3 — K 4 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. L 1 — M 2	— — —
80	Kö. I 2 — K 2	Thu. K 7 — L 5	— — —
81	Bau. K 4 — K 5	Thu. L 5 — L 6	— — —
82	Bau. K 5 — K 6	Thu. L 6 — L 4	— — —
83	Da. I 3 — K 4 Sch. d. br. Kö. II.	Thu. L 4 — L 2	— — —
84	Da. K 4 — I 5	Thu. L 2 — L 4	— — —
85	Kö. K 2 — K 3	Thu. L 4 — L 2	— — —
86	Da. I 5 — H 6	Kö. M 2 — M 1	— — —
87	Da. H 6 — I 6	Kö. M 1 — M 2	— — —
88	Da. I 6 + L 2 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.	Matt.	Matt.

Diese vier vollständigen Partieen werden genügen, um einen Begriff von dem gewöhnlichen Gange einer Dreischachpartie und den dabei am häufigsten vorkommenden, wichtigsten Fällen zu geben. Wir gehen daher zu den verschiedenen Endspielen über.

Endspiel Nr. 1.

Mit der Dame allein.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf C 4, Dame auf C 3.	Aufstellung: König auf H 2.	Aufstellung: König auf E 2.
1	Da. C 3 — D 3 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. H 2 — I 2	Kö. E 2 — F 2
2	Kö. C 4 — D 4	Kö. I 2 — K 2	Kö. F 2 — G 2
3	Da. D 3 — E 3	Kö. K 2 — I 2	Kö. G 2 — F 1
4	Kö. D 4 — E 4	Kö. I 2 — K 2	Kö. F 1 — G 2
5	Da. E 3 — F 3 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. K 2 — I 2	Kö. G 2 — G 1
6	Kö. E 4 — F 4	Kö. I 2 — K 2	Kö. G 1 — H 2
7	Da. F 3 — G 3 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. K 2 — K 1	Kö. H 2 — H 1
8	Kö. F 4 — F 3	Kö. K 1 — K 2	— Patt. —
9	Kö. F 3 — F 2	Kö. K 2 — K 1	— — —
10	Da. G 3 — I 1 Schach und Matt Beiden.	Matt.	Matt.

Dieses Matt, welches die Königin oder ein Thurm dadurch gibt, daß sie von eigenen Steinen ungedeckt auf das Feld zwischen zwei feindliche Könige zieht, ist dem Dreischachspiel eigenthümlich. Obgleich auffallend, ist es doch den Regeln und der Natur des Schachspiels angemessen; denn der König darf eine Figur, welche neben einem andern Könige steht, nicht schlagen. Dieses Doppelschachmatt ist auch keineswegs bloß Patt; weil dieses darin besteht, daß ein König nicht im Schach steht und dessenungeachtet

nicht weiter ziehen kann, ohne sich ins Schach zu stellen. — In vorstehendem Falle stehen aber beide Könige wirklich im Schach und sind beide Matt, weil sie beide auf kein anderes Feld ziehen können und keiner von beiden Königen die Matt setzende Figur schlagen darf, — nach dem Gesetz: daß die Könige in keinem Falle neben einander ziehen dürfen. Dasselbe Matt kann auch mit einem Thurm gegeben werden, wie das Endspiel Nr. 21 lehrt.

Endspiel Nr. 2.

Mit der Königin und einem Thurm.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Weiß ist am Zuge.	Aufstellung: König auf F1.	Aufstellung: König auf L4.	Aufstellung: König auf B4, Dame auf E7, Thurm auf C10.
1	— — —	— — —	Thu. C10 — F10 Sch. d. schw. Kö. I.
2	Kö. F1 — G2	Kö. L4 — K6	Thu. F10 — F6 Sch. d. br. Kö. II.
3	Kö. G2 — G3	Kö. K6 — K5	Da. E7 — E5 Sch. d. beiden Kö. I und II.
4	Kö. G3 — H3	Kö. K5 — K4	Thu. F6 — F4 Sch. d. br. Kö. II.
5	Kö. H3 — G3	Kö. K4 — K3	Da. E5 — G5 Sch. d. schw. Kö. I.
6	Kö. G3 — H3	Kö. K3 — L1	Da. G5 — G1

Endspiel Nr. 2.

Mit der Königin und einem Thurm.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
7	Kö. H3 — I2	Kö. L1 — M1	Thu. F4 — H4
8	Kö. I2 — K2	— Patt. —	Da. G2 — H2 Sch. d. schw. Kö. I.
9	Kö. K2 — K3	— — —	Da. H2 — K4 Sch. d. schw. Kö. I.
10	Kö. K3 — I2	— — —	Da. K4 — I4 Sch. d. schw. Kö. I.
11	Kö. I2 — K2	— — —	Thu. H4 — H3 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.
12	Kö. K2 — K1 Matt.	Matt.	Thu. H3 — K3 Schach und Matt Beiden.

Endspiel Nr. 3.

Mit der Dame und einem Laufer.

Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf H8.	Aufstellung: König auf F7.	Aufstellung: König auf E5, Dame auf D6, Laufer auf B3.
1	Kö. H8 — I7	Kö. F7 — G7	Da. D6 — F6 Sch. d. br. Kö. II.
2	Kö. I7 — K8	Kö. G7 — H7	Lfr. B3 — C4
3	Kö. K8 — L6 Fehler; sollte auf K9 ziehen.	Kö. H7 — I7 Fehler; sollte nicht von der Linie weichen und auf I8 ziehen.	Lfr. C4 — D3

Endspiel Nr. 3.

Mit der Dame und einem Laufer.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
4	Kö. L6 — L5	Patt.	Da. F6 — G7 Sch. d. br. Kö. II.
5	Kö. L5 — L6	Kö. I7 — I6	Da. G7 — H8 Sch. d. schw. Kö. I.
6	Kö. L6 — L5	Kö. I6 — I5	Lfr. D3 — G6
7	Kö. L5 — K7	Kö. I5 — K4	Da. H8 — I8 Sch. d. schw. Kö. I.
8	Kö. K7 — L5	Kö. K4 — K5	Lfr. G6 — H5
9	Patt.	Kö. K5 — K4	Da. I8 — I7 Sch. d. br. Kö. II.
10	Kö. L5 — L4	Kö. K4 — L1	Da. I7 — K7 Sch. d. schw. Kö. I.
11	Kö. L4 — L3	Kö. L1 — M1	Kö. E5 — F4
12	Patt.	Kö. M1 — L1	Kö. F4 — G3
13	— — —	Kö. L1 — M1	Da. K7 — I6 Sch. d. br. Kö. II.
14	Kö. L3 — K4	Kö. M1 — M2	Da. I6 — K6 Sch. d. beid. Kö. I und II.
15	Kö. K4 — I3	Kö. M2 — M1	Da. K6 — I5 Sch. d. sch. Kö. I.
16	Kö. I3 — K2	Kö. M1 — M2	Lfr. H5 — G4
17	Kö. K2 — K3	Kö. M2 — M1	Kö. G3 — H2 Gleichgültiger Zug.
18	Kö. K3 — K2 Matt.	Kö. M1 — M2 Matt.	Da. I5 — L1 Schach und Matt Beiden.

Endspiel Nr. 4.

Mit der Königin und einem Springer.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Weiß ist am Zuge.	Aufstellung: König auf D7, Dame auf E8, Springer auf G6.	Aufstellung: König auf G9.	Aufstellung: König auf I9.
1	— — —	— — —	Kö. I9 — K9
2	Da. E8 — F8 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. G9 — H9	Kö. K9 — K10
3	Da. F8 — G7 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. H9 — H10	Kö. K10 — K9
4	Da. G7 — G8	Patt.	Kö. K9 — K10
5	Kö. D7 — E8	— — —	Kö. K10 — K9
6	Kö. E8 — F9	— — —	Kö. K9 — K10
7	Da. G8 — H8 Schachmt. d. br. Kö. II und Schach d. w. Kö. III.	Matt.	Kö. K10 — K9
8	Spr. G6 — F8	— — —	Kö. K9 — K10
9	Da. H8 — K8 Schach und Matt Beiden.	Matt.	Matt.

Endspiel Nr. 5.

Mit zwei Thürmen.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf G7, Thurm auf H1, Thurm auf E10.	Aufstellung: König auf I4.	Aufstellung: König auf K8.
1	Thu. E10— I10	Kö. I4 — K3	Kö. K8 — K9
2	Thu. I10— I6	Kö. K3 — K2	Kö. K9 — K8
3	Thu. H1 — H5	Kö. K2 — K3	Kö. K8 — K7
4	Kö. G7 — H6	Kö. K3 — K2	Kö. K7 — K8
5	Thu. H5 — K5 Sch. d. beid. Kö. II u. III.	Kö. K2 — L1	Kö. K8 — L5
6	Kö. H6 — I5	Kö. L1 — M1	Kö. L5 — L6
7	Thu. I6 — L4 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Kö. M1 — M2	— Matt —
8	Kö. I5 — K4	Kö. M2 — M1	— — —
9	Kö. K4 — K3	Kö. M1 — M2	— — —
10	Thu. K5 — K4 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. M2 — M1	— — —
11	Thu. L4 — L1 Schach und Matt Beiden.	Matt.	Matt.

Endspiel Nr. 6.

Mit einem Thurm und einem Springer.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf C 3, Thurm auf C 2, Springer auf E 5.	Aufstellung: König auf D 1.	Aufstellung: König auf H 1.
1	Spr. E 5 — G 4	Kö. D 1 — E 1	Kö. H 1 — I 1
2	Thu. C 2 — D 2	Kö. E 1 — F 1	Kö. I 1 — K 1
3	Kö. C 3 — D 3	Kö. F 1 — G 1	Kö. K 1 — I 1
4	Thu. D 2 — F 2	Patt.	Kö. I 1 — K 1
5	Kö. D 3 — E 3	Kö. G 1 — H 1	Patt.
6	Kö. E 3 — F 3	Kö. H 1 — G 1	Kö. K 1 — I 1
7	Kö. F 3 — G 3	Patt.	Kö. I 1 — K 1
8	Kö. G 3 — H 3	Kö. G 1 — H 1	Patt.
9	Kö. H 3 — I 3	Kö. H 1 — G 1	Kö. K 1 — I 1
10	Kö. I 3 — K 3	Patt.	Kö. I 1 — K 1
11	Kö. K 3 — I 3	Kö. G 1 — H 1	Patt.
12	Thu. F 2 — I 2	Kö. H 1 — G 1	— — —
13	Spr. G 4 — E 3	Kö. G 1 — H 1	— — —
14	Thu. I 2 — I 1 Schach und Matt Beiden.	Matt.	Matt

Wenn die beiden Matt zu setzenden Könige entfernt von einander, z. B. Einer auf D 4 und der andere auf K 7 stehen, so ist es bei regelrechtem Spiel nicht möglich, mit einem Thurm und Springer beide Schachmatt oder Patt zu machen. Die Partie ist alsdann unentschieden.

Endspiel Nr. 7.

Mit einer Dame allein gegen zwei Laufer.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Weiß ist am Zuge.	Aufstellung: König auf I 1, Laufer auf G4, Laufer auf E5.	Aufstellung: König auf M1.	Aufstellung: König auf K4, Dame auf K8.
1	— — —	— — —	Da. K8 — C1 Sch. d. schw. Kö. I.
2	Kö. I1 — I2 darf nicht auf K2 ziehen, weil die Dame ihm auf G5 Schach bieten und den Lfr. G4 oder E5 schlagen würde.	Kö. M1 — M2	Da. C1 — I7 Sch. d. schw. Kö. I.
3	Kö. I2 — K1	Kö. M2 — M1	Da. I7 — I4
4	Lfr. G4 — I2	Kö. M1 — M2	Da. I4 — F1 Sch. d. schw. Kö. I.
5	Lfr. E5 — I1 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. M2 — M1	Da. F1 — F2 Schach d. br. K. II.
6	Lfr. I1 — H2 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. M1 — M2	Kö. K4 — K5
7	Kö. K1 — I1	Patt.	Da. F2 — F1 Sch. d. schw. Kö. I.
8	Lfr. I2 — H1	Kö. M2 — L1	Da. F1 — I4 Sch. d. schw. Kö. I.
9	Lfr. H1 — I2	Kö. L1 — M1	Da. I4 — G2
10	Lfr. I2 — H1	Kö. M1 — L1	Da. G2 — I4 Sch. d. schw. Kö. I.
11	Lfr. H1 — I2	Kö. L1 — M1	Remis.

Es wird nur in höchst seltenen Fällen möglich sein, mit einer Dame allein gegen zwei Laufer, die

Könige in vorstehende, schlimmste Stellung zu drängen, und selbst dann bleibt diese Partie stets unentschieden, wenn nicht ein so grober Fehler, als der, vor welchem beim zweiten Zuge hier gewarnt ist, gemacht wird. — Die Laufer müssen immer dicht bei ihrem Könige bleiben, und sich stets deckend vor den König stellen (wie im Zweischach bei diesem Falle geschieht), dann bleibt die Partie remis. Wenn jedoch die Dame noch einen Laufer zur Hilfe hat, so kann sie einen der feindlichen Laufer abdrängen oder austauschen und beide Könige Patt setzen, wenn diese schon auf einer Randlinie stehen. Sind die Könige aber weit aus einander, so bleibt die Partie auch mit der Dame und einem Laufer gegen zwei Laufer, in der Regel unentschieden.

Endspiel Nr. 8.

Mit einem Thurm und einem Laufer.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf H3.	Aufstellung: König auf K5.	Aufstellung: König auf E5, Thurm auf G6, Laufer auf B5.
1	Kö. H3 — H4	Kö. K5 — L3	Lfr. B5 — E10
2	Kö. H4 — H5	Kö. L3 — M2	Kö. E5 — F6
3	Kö. H5 — I5	Kö. M2 — L3	Kö. F6 — G5
4	Kö. I5 — I4	Kö. L3 — M2	Thu. G6 — H6

Endspiel Nr. 8.

Mit einem Thurm und einem Laufer.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
5	Kö. I 4 — I 5	Kö. M 2 — L 3	Thu. H 6 — I 6 Sch. u. Mt. d. schw. Kö. I.
6	Matt.	Kö. L 3 — M 2	Lfr. E 10 — H 7
7	Kö. I 5 — K 4	Kö. M 2 — M 1	Kö. G 5 — H 5
8	Kö. K 4 — K 5	Kö. M 1 — M 2	Lfr. H 7 — I 8
9	Kö. K 5 — K 4	Kö. M 2 — M 1	Lfr. I 8 — L 4
10	Kö. K 4 — L 3	Kö. M 1 — L 1	Kö. H 5 — H 4
11	Patt.	Kö. L 1 — M 1	Kö. H 4 — H 5
12	Kö. L 3 — K 4	Kö. M 1 — M 2	Thu. I 6 — I 5
13	Kö. K 4 — K 3	Kö. M 2 — M 1	Thu. I 5 — I 4
14	Kö. K 3 — K 2	Patt.	Kö. H 5 — H 4
15	Kö. K 2 — K 3	— — —	Kö. H 4 — H 3
16	Kö. K 3 — K 2	— — —	Lfr. L 4 — K 5 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.
17	Kö. K 2 — K 3	Matt.	Kö. H 3 — H 2
18	Kö. K 3 — K 2 Matt.	— — — Matt	Thu. I 4 — K 4 Sch. u. Mt. d. schw. Kö. I.

Endspiel Nr. 9.

Mit zwei Laufern und einem Springer.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf H2.	Aufstellung: König auf L 3, 2 Laufer auf K5 und K6, Springer auf H6.	Aufstellung: König auf K2.
1	Kö. H2 — G1	Spr. H6 — G4	Kö. K2 — L1
2	Kö. G1 — H1	Lfr. K6 — I5 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. L1 — K3
3	Kö. H1 — G1	Lfr. K5 — H3	Kö. K3 — K2
4	Kö. G1 — H1	Kö. L3 — K5	Kö. K2 — K3
5	Kö. H1 — G1	Lfr. H3 — I4 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. K3 — K2
6	Kö. G1 — H1	Kö. K5 — K4	Kö. K2 — K1
7	Kö. H1 — G1	Kö. K4 — K3	Kö. K1 — I1
8	Patt.	Lfr. I5 — H4	Kö. I1 — K1
9	Kö. G1 — H1	Lfr. I4 — H3 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Matt.
10	Kö. H1 — G1	Lfr. H4 — I3 Sch. d. schw. Kö. I.	Kö. K1 — I1
11	Matt.	Lfr. H3 — I4	Kö. I1 — K1
12	Kö. G1 — H1	Lfr. I3 — K2	Patt.
13	Kö. H1 — G1	Lfr. I4 — H3 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Matt.
14	Kö. G1 — H1	Lfr. K2 — I1	— — —
15	Kö. H1 — G1	Lfr. I1 — G3	— — —
16	Kö. G1 — H1	Kö. K3 — I3	— — —
17	Kö. H1 — G1	Lfr. G3 — H2 Sch. d. schw. Kö. I.	— — —
18	Kö. G1 — H1 Matt.	Spr. G4 — F2 Sch. u. Mt. d. schw. Kö. 1.	— — — Matt.

Endspiel Nr. 10.

Mit einem Bauer, der zur Dame gehen kann.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf G3, Bauer auf G4.	Aufstellung: König auf L4.	Aufstellung: König auf C7.
1	Kö. G3 — H4	Kö. L4 — K6	Kö. C7 — D6
2	Kö. H4 — G5	Kö. K6 — I7	Kö. D6 — E6
3	Kö. G5 — G6	Kö. I7 — H8	Kö. E6 — E7
4	Bau. G4 — G5	Kö. H8 — G8	Kö. E7 — E8
5	Kö. G6 — H6	Kö. G8 — H8	Kö. E8 — F7
6	Bau. G5 — G6 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. H8 — I8	Kö. F7 — G8
7	Bau. G6 — G7	Kö. I8 — I9	Kö. G8 — G9
8	Kö. H6 — H7	Kö. I9 — I10	Kö. G9 — F9
9	Kö. H7 — H8	Kö. I10 — H10	Kö. F9 — E9
10	Kö. H8 — G8	Kö. H10 — G10	Kö. E9 — E8
11	Kö. G8 — H8	Kö. G10 — H10	Kö. E8 — F9
12	Bau. G7 — G8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. H10 — I10	Kö. F9 — G10
13	Kö. H8 — G7	Kö. I10 — I9	Kö. G10 — G9
14	Kö. G7 — H7	Kö. I9 — I10	Kö. G9 — G10
15	Kö. H7 — H8	Kö. I10 — K9	Kö. G10 — H10
16	Bau. G8 — G9 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. K9 — K10	Kö. H10 — G10
17	Kö. H8 — G8	Kö. K10 — I10	Patt.
18	Kö. G8 — H8	Kö. I10 — K10	Kö. G10 — F9
19	Kö. H8 — H9	Kö. K10 — K9	Kö. F9 — E9
20	Bau. G9 — G10 wird zur Dame.	Kö. K9 — K8	Kö. E9 — F8
21	Da. G10 — D7	Kö. K8 — L6	Kö. F8 — E9
22	Kö. H9 — G8	Kö. L6 — K8	Kö. E9 — E10
23	Kö. G8 — F8	Kö. K8 — I8	Kö. E10 — F10
24	Da. D7 — E7	Kö. I8 — H8	Kö. F10 — G10
25	Da. E7 — G7 Sch. d. beid. Kö. II u. III.	Kö. H8 — I8	Kö. G10 — F10

Endspiel Nr. 10.

Mit einem Bauer, der zur Dame gehen kann.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
26	Kö. F8 — E8	Kö. I8 — K8	Kö. F10 — E10
27	Da. G7 — D7	Kö. K8 — L6	Kö. E10 — F10
28	Kö. E8 — D9	Kö. L6 — K8	Kö. F10 — G9
29	Kö. D9 — E9	Kö. K8 — L6	Kö. G9 — G8
20	Da. D7 — E7	Kö. L6 — K8	Kö. G8 — H8
31	Kö. E9 — F9	Kö. K8 — L6	Kö. H8 — H9
32	Da. E7 — G7	Kö. L6 — K8	Kö. H9 — H10
33	Da. G7 — H7	Kö. K8 — L6	Kö. H10 — I10
	Sch. d. w. Kö. III.		
34	Kö. F9 — G9	Kö. L6 — K8	Kö. I10 — K10
35	Kö. G9 — G8	Kö. K8 — L6	Kö. K10 — I10
36	Kö. G8 — G7	Kö. L6 — K8	Kö. I10 — K10
37	Kö. G7 — H6	Kö. K8 — L6	Kö. K10 — I10
38	Kö. H6 — I6	Kö. L6 — K8	Kö. I10 — K10
39	Kö. I6 — K6	Kö. K8 — L6	Kö. K10 — I10
40	Kö. K6 — L4	Kö. L6 — K8	Kö. I10 — K10
41	Da. H7 — H8	Matt.	Kö. K10 — I10
	Sch. d. beid. Kö. II u. III.		
42	Da. H8 — H7	Kö. K8 — L6	Kö. I10 — I9
43	Kö. L4 — K6	Patt.	Kö. I9 — I10
44	Da. H7 — H5	Kö. L6 — K8	Kö. I10 — K10
	Sch. d. br. Kö. II.		
45	Da. H5 — H9	Kö. K8 — L6	Patt.
46	Da. H9 — K9	Matt.	Matt.
	Schach u. Matt Beiden.		

Aus diesem Endspiel geht hervor, daß im Dreischach ein Bauer zur Dame gehen kann, wenn auch sein König nicht im Stande ist, einen Schritt vor dem Bauer sich dem feindlichen König entgegen zu

Endspiel Nr. 10.

Mit einem Bauer, der zur Dame gehen kann.

stellen, wie es im Zweischach in diesem Falle unumgänglich nöthig ist. — Wollte nur ein König sich dem Bauern auf dem letzten Felde entgegen stellen, so kann ihn der König des Bauern doch mit der Zugfolge zwingen, fort zu ziehen. — Um uns davon zu überzeugen, stellen wir die Figuren wie beim 11. Zuge des vorstehenden Endspiels, nämlich:

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
	König auf H8, Bauer auf G7.	König auf H10.	König auf F9.
1	Bau. G7 — G8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. H10 — I10	Kö. F9 — G10
2	Kö. H8 — G7	Kö. I10 — K9	Kö. G10 — G9
3	Kö. G7 — H7	Kö. K9 — L6	Kö. G9 — G10
4	Kö. H7 — H8	Kö. L6 — L5	Kö. G10 — H10
5	Bau. G8 — G9 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. L5 — L4	Kö. H10 — G10
6	Kö. H8 — G8	Kö. L4 — L3	Patt.
7	Kö. G8 — H8	Kö. L3 — L2	Kö. G10 — F9
8	Kö. H8 — H9		

Nun geht der Bauer ungehindert zur Dame.

Endspiel Nr. 11.

Mit zwei Laufern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf K4. 2 Laufer auf G4 und G5.	Aufstellung: König auf H2.	Aufstellung: König auf F1.
1	Lfr. G5 — H4	Kö. H2 — I1	Kö. F1 — G2
2	Kö. K4 — I4	Patt.	Kö. G2 — F1
3	Kö. I4 — I2	Kö. I1 — H1	Patt.
4	Lfr. G4 — F3 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. H1 — I1	Kö. F1 — G1
5	Lfr. F3 — G4	Patt	Kö. G1 — F1
6	Lfr. H4 — G3 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. I1 — H1	Patt.
7	Lfr. G4 — F3 Schach und Matt d. br. Kö. II und Patt d. w. Kö. III.	Matt.	— Patt. —

Man versuche dieses Endspiel ohne Buch auszuführen. Mit zwei Laufern kann man die beiden Könige in jeder Stellung auf eine Randlinie drängen und sie dort Matt und Patt setzen. — Sie Beide bloß Patt zu setzen, ist leicht, aber es erfordert eine strenge Berechnung der Zugfolge, um den Einen Matt und den Andern Patt zu setzen. — Um sich davon zu überzeugen, ziehe man im vorstehenden Endspiele den ersten Zug: schw. Lfr. G5 — F4, dann zieht der br. Kö. II H2 — H1 und der w. Kö. III F1 — F2, und versuche den Einen

Matt und den andern Patt zu setzen. Man wird finden, daß dies nur nach vielen Zügen möglich ist, und erkennen, daß man keinen Zug versäumen darf, um den Gegnern die Lauferlinien abzuschneiden.

Endspiel Nr. 12.

Mit zwei Springern und einem Laufer.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Weiß ist am Zuge.	Aufstellung: König auf C 8.	Aufstellung: König auf A 2.	Aufstellung: König auf C 4, 2 Springer auf E 9 u. F 8, Laufer auf F 7.
1	— — —	— — —	Spr. F 8 — E 10
2	Kö. C 8 — B 6	Kö. A 2 — A 1	Lfr. F 7 — E 6
3	Kö. B 6 — C 7	Kö. A 1 — A 2	Spr. E 9 — F 7
4	Kö. C 7 — B 6	Kö. A 2 — A 1	Spr. F 7 — D 6
5	Kö. B 6 — C 7	Kö. A 1 — A 2	Kö. C 4 — C 5
6	Kö. C 7 — B 6	Kö. A 2 — A 1	Spr. D 6 — B 3 Sch. d. br. Kö. II.
7	Kö. B 6 — B 5	Kö. A 1 — A 2	Kö. C 5 — C 4
8	Kö. B 5 — B 6	Patt.	Lfr. E 6 — D 7
9	Kö. B 6 — B 5	— — —	Lfr. D 7 — E 8
10	Kö. B 5 — C 8	— — —	Kö. C 4 — D 3
11	Kö. C 8 — B 5	Kö. A 2 — B 2	Lfr. E 8 — D 9 Sch. d. schw. Kö. I.
12	Kö. B 5 — B 4	Kö. B 2 — A 2	Kö. D 3 — C 4
13	Kö. B 4 — C 6	Patt.	Lfr. D 9 — C 8
14	Kö. C 6 — B 4	— — —	Spr. E 10 — C 9
15	Kö. B 4 — C 6	Patt.	Lfr. C 8 — E 6
16	Kö. C 6 — B 4	— — —	Kö. C 4 — D 4

*

Endspiel Nr. 12.

Mit zwei Springern und einem Laufer.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
17	Kö. B4 — C6	Kö. A2 — B2	Lfr. E6 — D5 Sch. d. schw. Kö. I.
18	Kö. C6 — B4	Kö. B2 — A2	Spr. C9 — D7 Sch. u. Mt. d. schw. Kö. I.
19	— Matt —	Kö. A2 — B2	Kö. D4 — D3
20	— — — Matt.	Kö. B2 — A2 Patt.	Kö. D3 — C4 Pt. d. br. Kö. II u. Sch. Mt. der schw. Kö. I.

Man vergleiche hiermit die Springer-Endspiele Nr. 19 und 20.

Endspiel Nr. 13.

Mit einem Springer und einem Laufer.

Braun ist am Zuge.	Aufstellung: König auf M1.	Aufstellung: König auf K3, Laufer auf I5, Springer auf H8.	Aufstellung: König auf L4.
1	— — —	Kö. K3 — I4	Kö. L4 — L3
2	Patt.	Spr. H8 — I6 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. L3 — L4

Endspiel Nr. 13.

Mit einem Springer und einem Laufer.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
3	Kö. M1 — M2	Spr. I 6 — L3	Patt.
4	Kö. M2 — L2	Kö. I 4 — I 3	— — —
5	Kö. L2 — M2	Kö. I 3 — K4	Patt.
	Patt.	Patt bei Kö. I u. III.	

Es ist nur in höchst seltenen Fällen möglich mit 1 Laufer und 1 Springer beide Könige Patt zu setzen. Sobald die zwei Könige auf zwei verschiedenen Linien stehen, ist es, bei richtigem Gegenspiel nicht möglich Beide, mit nur 1 Laufer und 1 Springer Patt zu setzen. Die Partie ist in solchen Fällen unentschieden.

Endspiel Nr. 14.

Mit einem Thurm.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf G1.	Aufstellung: König auf K2.	Aufstellung: König auf F4. Thurm auf F3.
1	Kö. G1 — G2	Kö. K2 — I2	Kö. F4 — E3
2	Kö. G2 — G1	Kö. I2 — K2	Kö. E3 — E2
3	Kö. G1 — G2	Kö. K2 — I2	Thu. F3 — M1
4	Kö. G2 — G1	Kö. I2 — K2	Thu. M1 — G3 Sch. d. schw. Kö. I.
5	Kö. G1 — H1	Kö. K2 — K1	Kö. E2 — F2
6	Kö. H1 — H2	Kö. K1 — K2	Kö. F2 — F3
7	Kö. H2 — H1 Patt.	Kö. K2 — K1 Patt.	Thu. G3 — G2 Patt d. Kö. I. u. II.

Wenn die beiden Könige auf entfernten Linien stehen, z. B. auf F2 und C7, so ist es mit einem Thurm, gegen richtiges Spiel, nicht möglich, beide feindliche Könige auf eine der Randlinien zu drängen und sie dort Patt zu setzen; die Partie ist alsdann unentschieden.

Endspiel Nr. 15.

Mit zwei Bauern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf G3.	Aufstellung: König auf K6, 2 Bauern auf I6 und H7.	Aufstellung: König auf E7.
1	Kö. G3 — H4	Kö. K6 — I7	Kö. E7 — F7
2	Kö. H4 — I5	Bau. I6 — H6	Kö. F7 — F6
3	Kö. I5 — H5	Bau. H7 — G7	Kö. F6 — E7
		Sch. d. w. Kö. III.	
4	Kö. H5 — G6	Kö. I7 — I6	Kö. E7 — E8
5	Kö. G6 — F5	Kö. I6 — H7	Kö. E8 — E7
6	Kö. F5 — E5	Bau. H6 — G6	Kö. E7 — E8
7	Kö. E5 — E6	Bau. G7 — F7	Kö. E8 — F8
		Sch. d. beiden Kö. I u. III.	
8	Kö. E6 — F6	Kö. H7 — H6	Kö. F8 — G8
9	Kö. F6 — E5	Kö. H6 — G5	Kö. G8 — G7
10	Kö. E5 — D6	Kö. G5 — F5	Kö. G7 — F8
11	Kö. D6 — D7	Kö. F5 — E5	Kö. F8 — G7
12	Kö. D7 — E7	Kö. E5 — F5	Kö. G7 — G8
13	Kö. E7 — D6	Kö. F5 — F6	Kö. G8 — F8
14	Kö. D6 — D7	Bau. F7 — E7	Kö. F8 — E9
15	Kö. D7 — C6	Kö. F6 — E6	Kö. E9 — E8
16	Kö. C6 — C7	Bau. G6 — F6	Kö. E8 — F8
17	Kö. C7 — C6	Kö. E6 — E5	Kö. F8 — F7
18	Kö. C6 — D7	Kö. E5 — F5	Kö. F7 — F8
19	Kö. D7 — C6	Kö. F5 — E6	Kö. F8 — E8
20	Kö. C6 — C7	Bau. E7 — D7	Kö. E8 — E9
21	Kö. C7 — B5	Kö. E6 — D6	Kö. E9 — E8
22	Kö. B5 — B4	Bau. F6 — E6	Kö. E8 — D8
23	Kö. B4 — B5	Bau. D7 — C7	Kö. D8 — C9 macht diesen Zug um den schw. Kö. I Patt zu setzen, wenn der w. Kö. III. von D8 auf E8 ziehet, so

Endspiel Nr. 15.
Mit zwei Bauern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
			muß der schw. Kö. I von B 5 — C 8 ziehen, wodurch der Bau. C 7 schon im zweit. Zuge zur Dame geht.
24	— Patt. —	Kö. D 6 — D 7	Kö. C 9 — D 9
25	— — —	Bau. E 6 — D 6	Kö. D 9 — C 9
26	— — —	Bau. D 6 — C 6 Sch. u. Mt. d. schw. Kö. 1.	Kö. C 9 — D 9
27	Matt.	C 6 — B 4 wird zur Dame.	Kö. D 9 — C 9
28	— — —	Da. B 4 — G 6	Kö. C 9 — D 10
29	Patt.	Kö. D 7 — D 6	Kö. D 10 — C 9
30	— — —	Da. G 6 — G 9 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. C 9 — C 10
31	Kö. B 5 — C 8	Kö. D 6 — C 6	Kö. C 10 — D 10
32	Kö. C 8 — D 8	Bau. C 7 — B 5 wird zum Thurm.	Kö. D 10 — E 10
33	Kö. D 8 — C 8	Da. G 9 — F 8 Sch. d. schw. Kö. I.	Kö. E 10 — D 10
34	Matt.	Thu. B 5 — E 7	Kö. D 10 — C 10
35	Matt.	Thu. E 7 — E 10 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Matt.

Endspiel Nr. 16.

Mit Thürmen.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf G1, 2 Thürme auf I1 und F1, Bauer auf G3.	Aufstellung: König auf L6, 2 Thürme auf K10 und H8, Bauer auf I10.	Aufstellung: König auf C6, 2 Thürme auf B3 u. D6, Bauer auf D7.
1	Thu. I1 — H1	Thu. K10 — K8	Thu. D6 — E6
2	Kö. G1 — G2	Kö. L6 — K9	Kö. C6 — D6
3	Thu. H1 — H4	Kö. K9 — I9	Thu. B3 — D5
4	Kö. G2 — H3	Kö. I9 — H9	Bau. D7 — E7
5	Thu. F1 — F4	Bau. I10 — H10	Thu. E6 — F6
6	Kö. H3 — G4	Kö. H9 — G9	Kö. D6 — E6
7	Kö. G4 — F3	Thu. H8 — G8	Thu. D5 — F5
8	Bau. G3 — G4	Bau. H10 — G10	Thu. F5 — E5
9	Bau. G4 — G5	Bau. G10 — F10	Bau. E7 — F7
10	Thu. H4 — H6	Thu. G8 — E8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. E6 — D6
11	Kö. F3 — G4	Thu. E8 — D8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. D6 — E6
12	Bau. G5 + F6	Thu. K8 — E8 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Matt.
13	Thu. F4 — C4	Bau. F10 — E10	— — —
14	Thu. C4 — C10	Bau. E10 — D10	— — —
15	Kö. G4 — G5	Thu. E8 — E10	— — —
16	Thu. H6 — K6	Kö. G9 — F8	— — —
17	Thu. K6 — K9	Thu. E10 — E8	— — —
18	Thu. K9 — C9	Thu. E8 — E9	— — —
19	Thu. C9 — C7	Thu. D8 — E8	Kö. E6 — D6 Sch. d. schw. Kö. I.
20	Kö. G5 — H6	Thu. E9 — E10	Thu. E5 — D5
21	Thu. C7 — E7	Thu. E10 — H10 Sch. d. schw. Kö. I.	Thu. D5 — C5
22	Kö. H6 — I6	Thu. E8 + E7	Thu. C5 + C10

Endspiel Nr. 16.

Mit Thürmen.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
23	Bau. F6 + E7 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. F8 + F7	Kö. D6 — D7
24	Bau. E7 — E8	Thu. H10 — E10	Kö. D7 — D8
25	Bau. E8 — E9	Kö. F7 — F8	Kö. D8 — D9
26	Kö. I6 — H7	Kö. F8 — F9	Thu. C10 — C6
27	Bau. E9 + D10 wird zur Dame. Sch. d. w. Kö. III.	Thu. E10 — E7 Sch. d. schw. Kö. I.	Kö. D9 + D10

Bei dieser Stellung bleibt die Partie, wenn kein Fehler gemacht wird, unentschieden; denn Thurm gegen Thurm kann kein nothwendiges Matt oder Patt machen.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
28	Kö. H7 — H8	Thu. E7 — E8 Sch. d. schw. Kö. I.	Thu. C6 — F6 Sch. d. br. Kö. II.
29	Kö. H8 — G7	Kö. F9 — G9	Thu. F6 — D6
30	Kö. G7 — F7	Thu. E8 — F8 Sch. d. schw. Kö. I. Fehler, wodurch dieser Thurm verloren gehen kann.	Thu. D6 — D9 Sch. d. br. Kö. II.
31	Kö. F7 — G7	Kö. G9 — H10	Thu. D9 — D7 Sch. d. schw. Kö. I.
32	Kö. G7 + F8 Fehler; sollte nicht schlagen, damit die Partie remis werde.	Kö. H10 — I9	Kö. D10 — D9
33	Kö. F8 — G8	Kö. I9 — K8	Kö. D9 — E9
34	Kö. G8 — H8	Kö. K8 — L6	Thu. D7 — F7
35	Kö. H8 — G9	Kö. L6 — K8	Thu. F7 — G7 Sch. d. schw. Kö. I.

Endspiel Nr. 16.

Mit Thürmen.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
36	Kö. G9 — H8	Kö. K8 — L6	Kö. E9 — F8
37	Kö. H8 — H9	Kö. L6 — K8	Thu. G7 — F7 Dies ist ein nothwendiger Zug, jeder andere Zug dürfte die Partie remis machen.
38	Kö. H9 — H8	Kö. K8 — L6	Kö. F8 — F9
39	Kö. H8 — H9	Kö. L6 — K8	Thu. F7 — H7 Sch. d. schw. Kö. I.
40	Kö. H9 — I 10	Kö. K8 — I 8	Kö. F9 — G8
41	Kö. I 10— K 10	Kö. I 8 — K8	Kö. G8 — H9
42	Patt.	Kö. K8 — L6	Thu. H7 — I 7
43	— — —	Kö. L6 — K8	Kö. H9 — H8
44	— — —	Kö. K8 — L6	Kö. H8 — H7
45	— — —	Kö. L6 — K8	Kö. H7 — I 6
46	— — —	Kö. K8 — L6	Kö. I 6 — K6
47	— — —	Kö. L6 — K8	Thu. I 7 — I 4
48	— — —	Kö. K8 — L6	Thu. I 4 — I 8
	Patt.	Matt.	Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.

Endspiel Nr. 17.

Mit einem Thurm.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf D 3.	Aufstellung: König auf D 5, Thurm auf E 6.	Aufstellung: König auf B 3.
1	Kö. D 3 — D 2	Kö. D 5 — D 4	Kö. B 3 — B 2
2	Kö. D 2 — D 1	Thu. E 6 — E 5	Kö. B 2 — B 1
3	Kö. D 1 — D 2	Kö. D 4 — C 5	Kö. B 1 — A 2
4	Kö. D 2 — D 3	Thu. E 5 — E 1	Kö. A 2 — B 1
5	Kö. D 3 — D 2	Thu. E 1 — E 4	Kö. B 1 — A 1
6	Kö. D 2 — D 3	Kö. C 5 — D 5	Kö. A 1 — B 1
7	Kö. D 3 — D 2	Kö. D 5 — E 5	Kö. B 1 — A 1
8	Kö. D 2 — D 3	Kö. E 5 — F 4	Kö. A 1 — B 1
9	Kö. D 3 — D 2	Kö. F 4 — F 3	Kö. B 1 — A 1
10	Kö. D 2 — D 3	Thu. E 4 — F 4	Kö. A 1 — B 1
11	Kö. D 3 — D 2	Kö. F 3 — F 2	Kö. B 1 — A 1
12	Kö. D 2 — D 3	Thu. F 4 — G 4	Kö. A 1 — B 1
13	Kö. D 3 — D 2	Thu. G 4 — D 4 Sch. d. schw. Kö. I.	Kö. B 1 — A 1
14	Kö. D 2 — C 2 Fehler; sollte auf C 1 ziehen.	Kö. F 2 — E 2	Patt.
15	Kö. C 2 — C 3	Thu. D 4 — E 4	— — —
16	Kö. C 3 — C 2 Matt.	Thu. E 4 — C 4 Sch. u. Mt. d. schw. Kö. I.	Patt.

Statt des fehlerhaften Zuges Nr. 14 des schw. Königs I. D 2 — C 2 verbessere man, daß dieser König von D 2 — C 1 zieht, und versuche diese Partie eben so wie vorstehend zu endigen.

Endspiel Nr. 12.
Mit Laufern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Braun ist am Zuge.	**Aufstellung:** König auf I 2, 2 Laufer auf F 3 und H 4, 2 Bauern auf H 3 und I 4.	**Aufstellung:** König auf L 3, 2 Laufer auf H 7 und K 8, 2 Bauern auf K 7 und I 6.	**Aufstellung:** König auf D 6, 2 Laufer auf F 8 und B 3, 2 Bauern auf D 5 und E 6.
1	— — —	Bau. I 6 — H 6	Lfr. F 8 — G 9 Sch. d. br. Kö. II.
2	Lfr. H 4 — I 5	Kö. L 3 — L 2	Lfr. B 3 — G 10
3	Kö. I 2 — I 3	Lfr. H 7 — I 6	Bau. D 5 — E 5
4	Lfr. F 3 — M 1 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. L 2 — M 1	Lfr. G 10 — E 8
5	Kö. I 3 — K 4	Bau. K 7 — I 7	Bau. E 5 — F 5
6	Lfr. I 5 — G 3 Sch. d. w. Kö. III.	Lfr. I 6 — H 7	Kö. D 6 — D 7
7	Bau. H 3 — H 4	Lfr. H 7 — G 8	Bau. E 6 — F 6
8	Bau. I 4 — I 5	Bau. I 7 — H 7	Kö. D 7 — E 7
9	Lfr. H 1 — I 2	Lfr. K 8 — I 9	Lfr. E 8 — D 7
10	Bau. I 5 + H 6	Lfr. I 9 — K 8	Bau. F 6 — G 6
11	Lfr. G 3 — F 4	Lfr. K 8 — I 9	Lfr. G 9 — F 8
12	Lfr. F 4 — G 5 Sch. d. w. Kö. III.	Bau. H 7 — G 7	Kö. E 7 — D 6
13	Bau. H 6 — H 7	Lfr. G 8 — E 10	Lfr. F 8 — G 9
14	Lfr. I 2 — L 2 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.	Matt	Bau. G 6 + H 7
15	Lfr. L 2 + H 7	— — —	Lfr. D 7 — E 8
16	Lfr. G 5 — K 8	— — —	Lfr. G 9 — H 10 *)

*) Dieser Zug des weißen Laufers Nr. 16 — G 9 — H 10 ist ein Verstoß gegen das Gesetz Nr. 12, den ich hier anführe und stehen lasse, um zu zeigen, wie man dieses Gesetz stets beobachten muß. — Dieser weiße Laufer durfte die Linie F 10 — M 2 jetzt noch nicht verlassen, und so das Matt nicht aufheben.

Endspiel Nr. 18.
Mit Laufern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
17	Lfr. H7 + E10 Fehler gegen das Gesetz Nr. 12, weil dieser Laufer eben so den König hätte schlagen können.	Kö. M1 — M2 weil er aus dem Schach ziehen muß.	Lfr. H10— E7
18	Lfr. K8 — I7 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.	Matt.	Lfr. E7 + H4
19	Lfr. E10— H7	Matt.	Kö. D6 — E6
20	Lfr. I7 — G9	— — —	Lfr. H4 — L5
21	Kö. K4 — K5	Kö. M2 — L1	Lfr. L5 + I9
22	Lfr. H7 — G8 Sch. d. w. Kö. III.	Bau. G7 — F7 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. E6 — E5
23	Lfr. G8 — H7	Bau. F7 + E8	Lfr. I9 — F6
24	Lfr. G9 — F10	Kö. L1 — K2	Bau. F5 — G5
25	Lfr. H7 — G6	Kö. K2 — I2	Kö. E5 — F4
26	Lfr. G6 + E8	Kö. I2 — H2	Kö. F4 — F5
27	Kö. K5 — I5	Kö. H2 — G3	Kö. F5 — E5
28	Kö. I5 — H5	Kö. G3 — F3	Kö. E5 — F5
29	Lfr. E8 — D7	Kö. F3 — E3	Kö. F5 — E5
30	Sch. d. w. Kö. III.		
	Lfr. F10— C7 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. E3 — D3	Kö. E5 — D5
31	Lfr. D7 — H3	Kö. D3 — E3	Lfr. F6 — E5
32	Lfr. C7 — E9	Kö. E3 — D3	Kö. D5 — D6
33	Lfr. E9 — F8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. D3 — E4	Kö. D6 — C6
34	Kö. H5 + G5	Kö. E4 + E5	Kö. C6 — C7
35	Lfr. F8 — E7	Kö. E5 — D5	Kö. C7 — B6
36	Lfr. H3 — F5	Kö. D5 — D4	Kö. B6 — C7
37	Kö. G5 — F4	Kö. D4 — C3	Kö. C7 — B6
38	Kö. F4 — E3	Kö. C3 — B1	Kö. B6 — C7
39	Kö. E3 — D4	Kö. B1 — A2	Kö. C7 — B6

Endspiel Nr. 18.

Mit Laufern.

Zug-folge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
40	Lfr. F5 — E6	Kö. A2 — B3	Kö. B6 — C7
41	Kö. D4 — C3	Kö. B3 — A2	Kö. C7 — B6
42	Lfr. E6 — F5	Kö. A2 — B3	Kö. B6 — C7
43	Kö. C3 — B1	Patt.	Kö. C7 — B6
44	Lfr. F5 — E6	Kö. B3 — B4	Patt.
45	Lfr. E6 — D7	Patt.	Patt.
	Beiden Schachpatt.		

Zur Übung versuche man diese Partie anstatt des letzten Zuges Laufer E6—D6, so zu endigen, daß wie im Laufer-Endspiel Nr. 11 nur Einer Patt, der Andere aber Matt wird.

Endspiel Nr. 19.

Mit Springern.

Weiß ist am Zuge.	Aufstellung: König auf G2, 2 Springer auf I4 und E3, Laufer auf F3, Bauer auf G3.	Aufstellung: König auf K7, 2 Springer auf I5 und H8, Laufer auf H7, Bauer auf I6.	Aufstellung: König auf C5, 2 Springer auf D6 und B6, Laufer auf C8, Bauer auf D5.
1	— — —	— — —	Spr. B6 — C6
2	Spr. I4 — G5	Lfr. H7 — G8	Bau. D5 — E5
3	Kö. G2 — H2	Kö. K7 — I7	Spr. C6 — E7
4	Kö. H2 — I3	Lfr. G8 — H7	Lfr. C8 — F5
5	Kö. I3 — H4	Spr. I5 — G6 Sch. d. schw. Kö. I.	Spr. E7 — C6
6	Kö. H4 — I4	Bau. I6 — H6	Kö. C5 — D4
7	Spr. G5 — H3	Kö. I7 — K6	Lfr. F5 — E4

Endspiel Nr. 19.

Mit Springern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
8	Lfr. F3 — H5	Lfr. H7 — K5 Sch. d. schw. Kö. I.	Kö. D4 + E3
9	Kö. I4 — I3	Spr. G6 — I5	Spr. D6 — F5
10	Spr. H3 — K2	Spr. H8 — I6	Spr. C6 — D4
11	Lfr. H5 — K3	Spr. I5 — G4 Sch. d. beid. Kö. I und III.	Kö. E3 — F3
12	Kö. I3 — I2	Spr. G4 + E5	Kö. F3 + G3
13	Spr. K2 — I4 Sch. d. beid. Kö. II u. III.	Kö. K6 — I7	Kö. G3 — F4
14	Spr. I4 + H6	Spr. E5 — G6 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. F4 — E3
15	Spr. H6 + K5 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. I7 — K6	Spr. F5 — G3
16	Kö. I2 — H3	Spr. G6 — I5 Sch. d. schw. Kö. I.	Spr. D4 — F5
17	Kö. H3 — I3	Kö. K6 + K5	Spr. F3 — H1 Sch. d. schw. Kö. I.
18	Kö. I3 — I2	Spr. I6 — K4 Sch. d. schw. Kö. I.	Spr. G5 — G3 Sch. d. schw. Kö. I.
19	Kö. I2 — H2	Spr. I5 + K3 Sch. d. schw. Kö. I.	Kö. E3 — F2
20	Matt.	Spr. K3 — H4	Spr. H1 — K2
21	Kö. H2 — I3	Spr. H4 — I2	Spr. G3 — H1 Sch. d. schw. Kö. I.
22	Kö. I3 — H2	Spr. I2 — H4	Lfr. E4 — H7 Sch. d. br. Kö. II.
23	Kö. H2 — I1	Spr. K4 — I6	Kö. F2 — G3
24	Kö. I1 — K1	Spr. H4 — K3	Spr. K2 — H3
25	Kö. K1 — I2	Spr. K3 — L3	Spr. H1 — F2

Endspiel Nr. 19.
Mit Springern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
26	Kö. I 2 — I 3	Kö. K 5 — K 6	Spr. F 2 — G 4 Sch. d. schw. Kö. I.
27	Kö. I 3 — I 2	Kö. K 6 — I 7	Spr. H 3 — I 5
28	Kö. I 2 — K 2	Spr. I 6 — L 5	Lfr. H 7 — G 6
29	Kö. K 2 — L 1	Spr. L 3 — I 6	Spr. I 5 — L 4 Sch. d. br. Kö. II.
30	Kö. L 1 — L 2	Kö. I 7 — K 7	Spr. G 4 — I 5 Sch. d. beiden Kö. I und II.
31	Kö. L 2 — L 1	Kö. K 7 — L 6	Lfr. G 6 — H 7
32	Kö. L 1 — K 2	Spr. I 6 — H 8	Kö. G 3 — G 4
33	Kö. K 2 — I 3	Spr. L 5 — K 9	Kö. G 4 — G 5
34	Kö. I 3 — I 4	Kö. L 6 — L 5	Kö. G 5 — H 6
35	Kö. I 4 — H 4	Kö. L 5 — L 6	Kö. H 6 — G 7
36	Kö. H 4 — H 5	Kö. L 6 — L 5	Lfr. H 7 — I 8
37	Kö. H 5 — G 5	Kö. L 5 — L 6	Kö. G 7 — G 8
38	Kö. G 5 — H 6	Kö. L 6 — L 5	Kö. G 8 — H 9
39	Kö. H 6 — G 7	Kö. L 5 — L 6	Kö. H 9 — I 9
40	Kö. G 7 — H 6	Kö. L 6 — L 5	Spr. I 5 — K 3
41	Kö. H 6 — G 7	Kö. L 5 — L 6	Spr. K 3 — H 4
42	Kö. G 7 — H 6	Kö. L 6 — L 5	Spr. H 4 — K 5 Sch. d. beid. Kö. I und II.
43	Kö. H 6 — G 7	Kö. L 5 — L 6	Kö. I 9 — K 10
44	Kö. G 7 — G 8	Spr. K 9 — H 10 Sch. d. schw. Kö. I.	Spr. K 5 — I 7 Sch. d. beid. Kö. I u. II.
45	Kö. G 8 + H 8 Fehler; sollte nicht schlagen; dann bliebe die Partie unentschieden.	Kö. L 6 — L 5	Spr. I 7 — K 5 Sch. d. br. Kö. II.
46	Kö. H 8 — G 9	Kö. L 5 — L 6	Spr. L 4 — I 7 Sch. d. br. Kö. II.

Endspiel Nr. 19.

Mit Springern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
47	Kö. G9 + H10 Derselbe Fehler.	Kö. L6 — K8	Lfr. I8 — L4
48	Kö. H10 — G9	Patt.	Kö. K10 — I10
49	Kö. G9 — F8	— — —	Spr. I7 — K9
50	Kö. F8 — E7	Kö. K8 — L6	Kö. I10 — I9
51	Kö. E7 — F7	Patt.	Kö. I9 — I8
52	Kö. F7 — E7	— — —	Spr. K5 — H4
53	Kö. E7 — F7	— — —	Lfr. L4 — H3
54	Kö. F7 — F6	— — —	Spr. K9 — H8
55	Kö. F6 — G5	Kö. L6 — L5	Spr. H4 — I6 Sch. d. d. Kö. I u. II.
56	Kö. G5 — H5 Patt.	Kö. L5 — K6 Patt.	Kö. I8 — H7 Schachpatt Beide.

Man versuche diese Partie so zu endigen, daß bloß der Eine Patt, der Andere aber Schachmatt wird. Zu diesem Ende verbessere man die zwei fehlerhaften Züge Nr. 56 Schwarz G5 — H5 und Braun L5 — K6 und manövrire dergestalt, daß die beiden Könige I u. II auf die Randlinie L1 — L6 gedrängt werden. — Wenn der schwarze König ganz entfernt auf die Linie C gezogen hätte, so blieb die Partie remis. Auch vergleiche man hierüber noch das folgende kleine Endspiel Nr. 20 und versuche dasselbe ohne Buch auszuführen.

Endspiel Nr. 20.
Mit Springern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf D4, 2 Springer auf E8 und E9, Laufer E6.	Aufstellung: König auf B6.	Aufstellung: König auf A1.
1	Spr. E9 — C10 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. B6 — B5	Kö. A1 — B2
2	Spr. C10— D8 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. B5 — B4	Kö. B2 — A2
3	Lfr. E6 — D5	Patt.	Kö. A2 — B2
4	Spr. D8 — E6	— — —	Kö. B2 — A2
5	Spr. E6 — C5 Sch. d. w. Kö. III.	— — —	Kö. A2 — A1
6	Spr. C5 — D7 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. B4 — B3	Patt.
7	Spr. E8 — C7 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.	— — — Matt.	— — — Patt.

*

Endspiel Nr. 21.

Das Matt von einem Thurm zwischen zwei Königen.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Braun ist am Zuge.	Aufstellung: König auf H5, 2 Thürme auf I 10 und K10.	Aufstellung: König auf L4.	Aufstellung: König auf L6.
1	— — —	Kö. L4 — L3	Kö. L6 — L5
2	Thu. I10— I4	Patt.	Kö. L5 — L6
3	Thu. K10— K7	Kö. L3 — L4	Patt.
4	Thu. I4 — K4	Kö. L4 — L3	— — —
5	Kö. H5 — I5	Kö. L3 — L4	— — —
6	Thu. K7 — L5 Schach und Matt beiden Königen.	Matt.	Matt.

Endspiel Nr. 22.

Mit verschiedenen Figuren.

Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf I2, Dame auf K2, Thurm auf K1, 2 Laufer auf G2 und H2, 2 Springer auf I3 und G7, 2 Bauern auf H4 und I4.	Aufstellung: König auf L4, 2 Laufer auf L6 und L5, 2 Bauern auf I6 und I8.	Aufstellung: König auf H8, Dame auf E7, 2 Laufer auf I9 und H9, Springer auf G9, 4 Bauern auf E6, F4, G5, u. G8.
1	Spr. G7 — F9 Sch. d. w. Kö. III.	Lfr. L6 — K9 Um den Bauer zu decken.	Kö. H8 — I7

Endspiel Nr. 22.

Mit verschiedenen Figuren.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
2	Da. K2 — K8 Sch. d. w. Kö. III.	Bau. I8 + H9	Lfr. I9 + K8
3	Bau. I5 — I4 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. L4 — L3	Da. E7 — E8
4	Spr. I3 — K5 Sch. d. beid. Kö. II u. III.	Kö. L3 — L2	Kö. I7 — K7
5	Spr. F9 — H8 Sch. d. w. Kö. III.	Lfr. L5 — K6	Kö. K7 — L4
6	Spr. K5 — I3 Sch. d. beid. Kö. II und III.	Kö. L2 — M2	Da. E8 — I4
7	Lfr. G2 + I4 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Lfr. K9 — I8 Sch. d. w. Kö. III.	Matt.
8	Lfr. H2 — I1 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. M2 — M1	— — —
9	Thu. K1 — K3	Matt.	Kö. L4 — L5 Wird frei, weil die Braunen todt sind, folglich der braune Laufer K6 nicht mehr schlagen kann.
10	Thu. K3 — L1 Sch. u. Mt. d. w. Kö. III.	Kö. M1 — M2	Matt.
11	Spr. I3 — K5 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.	Matt	Matt.

Endspiel Nr. 23.

Eine Dame mit Springer gegen eine Dame mit Thurm.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf E1, 2 Springer auf L3 u. I6.	Aufstellung: König auf E9, 1 Springer auf C8, 2 Bauern D8 u. F9.	Aufstellung: König auf F6, 1 Laufer auf H3, 2 Bauern auf K5 und G6.
1	Kö. E1 — F2	Spr. C8 — B4	Bau. G6 — H6
2	Kö. F2 — G3	Kö. E9 — D9	Lfr. H3 — F5
3	Spr. I6 — H8	Bau. F9 — E9	Lfr. F5 — G4
4	Kö. G3 — H4	Kö. D9 — C9	Bau. H6 — I6
5	Spr. H8 — F9 Fehler; sollte den König auf I5 ziehen, um das Feld K5 anzugreifen.	Bau. E9 — D9	Bau. I6 — K6
6	Spr. L3 — I4	Kö. C9 — B6	Bau. K6 — L4 wird zur Dame.
7	Spr. F9 + D8	Bau. D9 — C9 wird zur Dame.	Da. L4 — L6
8	Spr. I4 — L3 Fehler; sollte Spr. D8 — E10 ziehen.	Spr. B4 — C8	Da. L6 + L3
9	Kö. H4 + G4	Da. C9 + D8 Sch. d. w. Kö. III.	Lfr. F6 — G6
10	Kö. G4 — H3	Da. D8 — I8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. G6 — H6
11	Kö. H3 — H4	Da. I8 — K8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. H6 — I6
12	Kö. H4 — G4	Da. K8 — I9 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. I6 — K6
13	Kö. G4 — G5	Da. I9 — H8 Sch. d. w Kö. III.	Kö. K6 — L4

Endspiel Nr. 23.

Eine Dame mit Springer gegen eine Dame mit Thurm.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
14	Kö. G5 — G4	Da. H8 — H9 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. L4 — K6
15	Kö. G4 — G5	Da. H9 — H8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. K6 — L4

Jetzt wäre immerwährendes Schach; denn der weiße König darf sich von seiner Dame nicht entfernen, weil er sie, sammt dem Bauer, und damit gewiß die Partie verlieren würde. Die braune Dame muß also nach dem Gesetz Nr. 20 von diesem ewigen Schach abstehen, oder die Partie für remis erklären. Braun steht ab.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
16	Kö. G5 — G4	Da. H8 — L6 Sch. d. beid. Kö. I u. III.	Kö. L4 — K6
17	Kö. G4 — G3	Da. L6 — K8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. K6 — I5
18	Kö. G3 — G2 Fehler; sollte auf H3 ziehen, um dem weißen König den Weg in die Ecke so lange wie möglich zu sperren.	Da. K8 — F8	Kö. I5 — I4
19	Kö. G2 — H1	Da. F8 — F4 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. I4 — K3
22	Kö. H1 — G2	Da. F4 — E3 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. K3 — L2
21	Kö. G2 — H1	Da. E3 — F4 Sch. d. w. Kö. III.	Da. L3 — K4

Endspiel Nr. 23.

Eine Dame mit Springer gegen eine Dame mit Thurm.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
22	Kö. H1 — G2	Da. F4 — C7	Bau. K5 — L3 Wird zum Thurm.
23	Kö. G2 — F3	Spr. C8 — D6	Kö. L2 — K3
24	Kö. F3 — G2	Da. C7 — C3 Sch. d. w. Kö. III.	Da. K4 — I3 Fehler, weil die Da. ausgetauscht werden kann.
25	Kö. G2 — H1	Da. C3 — K10 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. K3 — I4
26	Kö. H1 — G2	Da. K10 — D4 Sch. d. w. Kö. III.	Da. I3 — H4 Derselbe Fehler.
27	Kö. G2 — F1	Da. D4 — I9 Sch. d. w. Kö. III.	Thu. L3 — I5
28	Kö. F1 — G2	Da. I9 — D9 Sch. d. w. Kö. III.	Da. H4 — H5
29	Kö. G2 — G3	Da. D9 — C8	Kö. I4 — I3
30	Kö. G3 — G2	Da. C8 — D8 Sch. d. w. Kö. III.	Da. H5 — H4
31	Kö. G2 — G1	Da. D8 — C8	Thu. I5 — G5 Sch. d. schw. Kö. I.
32	Kö. G1 — F1	Da. C8 — C3 Sch. d. w. Kö. III.	Thu. G5 — G3
33	Kö. F1 — F2	Da. C3 — I9 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. I3 — H3
34	Kö. F2 — F1	Da. I9 — K8	Da. H4 — F6 Sch. d. schw. Kö. I.
35	Kö. F1 — E1	Da. K8 — H10 Sch.. d. w. Kö. III.	Kö. H3 — G2
36	Kö. E1 — E2	Da. H10 — D10	Da. F6 — E6 Sch. d. schw. Kö. I.
37	Kö. E2 — D2	Da. D10 — D9	Kö. G2 — F2
38	Kö. D2 — D1	Spr. D6 — B5 Sch. d. schw. Kö. I.	Thu. G3 — G8 Sch. d. br. Kö. II.

Endspiel Nr. 23.

Eine Dame mit Springer gegen eine Dame mit Thurm.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
39	Kö. D1 — C2	Spr. B5 — D8	Da. E6 — D6 Sch. d. br. Kö. II.
40	Kö. C2 — C1	Kö. B6 — B5 Darf nicht auf C9 ziehen, weil der weiße Thurm auf G9 ziehen und die Dame schlagen würde.	Thu. G8 + D8
41	Kö. C1 — C2	Da. D9 — F7 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. F2 — E3
42	Kö. C2 — C1	Da. F7 — K3 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. E3 — E4
43	Kö. C1 — C2	Da. K3 — K9 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. E4 — E5 Sch. d. schw. Kö. I.
44	Kö. C2 — C1	Da. K9 — K5 Sch. d w. Kö. III.	Kö. E5 — E6
45	Kö. C1 — C2	Da. K5 — L4 Sch. d. w Kö. III.	Kö. E6 — D7
46	Kö. C2 — C1	Da. L4 — H3 Sch. d. w. Kö. III.	Da. D6 — E6
47	Kö. C1 — D2	Da. H3 — H7 Sch. d. w. Kö. III.	Da. E6 — E7
48	Kö. D2 — C1	Da. H7 — H3 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. D7 — E8 Sch. d. br. Kö. II.
49	Kö. C1 — C2	Kö. B5 — B4	Thu. D8 — D6 Sch. d. br. Kö. II.
50	Kö. C2 — C1	Kö. B4 — B3	Da. E7 — E5 Sch. d. br. Kö. II.
51	Kö. C1 — C2	Kö. B3 — B2	Thu. D6 — D4 Sch. d. br. Kö. II.
52	Kö. C2 — C1	Kö. B2 — A1	Da. E5 — C5 Sch. u. Mt. d. schw. Kö. I. Sch. d. br. Kö. II.

Endspiel Nr. 23.

Eine Dame mit Springer gegen eine Dame mit Thurm.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
53	Matt.	Kö. A1 — B1	Da. C5 — B3 Pt. d. br. Kö. II.
54	Patt.	Kö. B1 — A1	Da. B3 — B2 Sch. u. Mt. d. br. Kö. II.
55	Kö. C1 — C2 Matt.	Matt.	Da. B2 — C5 Schach und Matt Beiden.

Eine Dame mit Springer gegen eine Dame mit Thurm, gewinnt der Thurm.

Eine Dame mit Thurm gegen eine Dame mit Thurm, bleibt unentschieden.

Eine Dame mit Thurm gegen eine Dame mit Laufer, bleibt unentschieden.

Versteht sich immer bei regelmäßigem Spiel.

Endspiel Nr. 24.

Mit verschiedenen Figuren.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Weiß ist am Zuge.	Aufstellung: König auf H 1, Laufer auf B 2, 2 Springer auf E 1 u. F 6, 5 Bauern I 2, H 2, K 2, F 4 und G 5, Thurm auf I 1.	Aufstellung: König auf H 4, Thurm auf I 6, Laufer auf K 5, 2 Bauern auf I 4 u. I 5.	Aufstellung: König auf E 2, 2 Laufer auf E 5 und F 5, 2 Bauern auf C 4 und D 3.
1	— — —	— — —	Lfr. F 5 — E 4 Sch. d. schw. Kö. I.
2	Kö. H 1 — G 1	Thu. I 6 — L 4	Lfr. E 5 — D 4 Sch. u. Mt. d. schw. Kö. I.
3	Matt.	Lfr. K 5 — I 6 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. E 2 — E 3
4	Kö. G 1 — F 1	Thu. L 4 — L 1 Sch. d. w. Kö. III.	Lfr. E 4 — F 3
5	Spr. E 1 — G 2 Schach und Matt Beiden.	Matt.	Matt.

Dieses fehlerhafte Endspiel soll dazu dienen, einen der verschiedenen Mattfälle darzustellen, in welchen die Matt setzende Figur nicht geschlagen werden darf. Hier darf der weiße Laufer F 3 den schwarzen Springer G 2 nicht schlagen, nach dem Gesetze Nr. 12, weil dadurch zugleich der braune König II aus dem Schach frei und alsdann der weiße König III auf

Endspiel Nr. 24.
Mit verschiedenen Figuren.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
	E3 vor dem braunen Thurm L1 im Schach stehen würde. Man suche und verbessere den entscheidenden Fehler in diesem Endspiele. — Die Schwarzen gewinnen auch bei richtigem Gegenspiel, aber erst in 8 Zügen.		

§. 3.

Das Matt- und Pattsetzen auf vorbestimmten Feldern.

Diese Aufgabe ist, wenn sie vor dem Anfange des Spiels gemacht wird, unmöglich im Dreischach zu lösen, denn sie widerspricht der Natur des Dreischachspiels. Sobald nämlich Einer der drei Spieler vorher bestimmen wollte, daß er seine beiden Gegner auf gewissen Feldern Matt oder Patt setzen und das Spiel verloren haben will, falls er dieses nicht ausführt; so werden die beiden Andern sich gegen den Einen vereinigen, mithin zwei gegen Einen kämpfen; dies wäre aber kein Dreischach-, sondern eigentlich ein Zweischachspiel; weil die beiden feindlichen Heere sich zu einer Kraft gegen den Dritten vereinigten, wodurch dieser natürlich rasch Matt werden würde.

Wenn die Aufgabe: auf gewissen Feldern Matt oder Patt zu setzen, im Dreischachspiele gemacht werden soll, so kann dieses nur am Ende des Spieles von einer Partei geschehen, welche die dazu erforderlichen Kräfte (Figuren) noch besitzt. Alsdann erhöht diese Aufgabe allerdings das Interesse am Spiel, weil es z. B. mit einer Königin und einem Thurm gar zu leicht ist, auf beliebigen Feldern Matt oder Patt zu geben. — Die Aufgabe ist aber schwerer, folglich das Spiel unterhaltender, wenn man zuletzt, in solchen Fällen, die Felder vorher bestimmt, auf denen die Könige Matt oder Patt gesetzt werden sollen.

Ich lasse daher zum Schluß noch zwei solcher Endspiele folgen, welche als Anleitung und Beweis dienen mögen, daß diese Aufgabe im Dreischach- eben so gut wie im Zweischachspiel gelöst werden kann.

Man bestimmt gewöhnlich zwei Felder von einer Thurmlinie um darauf beide Könige Matt oder Patt zu setzen. Diese Felder müssen nur um ein Zwischenfeld von einander getrennt sein, weil man sonst zu viele Figuren haben müßte, um zwei Könige Matt oder Patt setzen zu können. Auf den Mittefeldern bestimmt man aus diesem Grunde auch nur für einen König Matt und für den Andern Patt. Dagegen kann man auf den Randlinien zwei Felder bestimmen, worauf beide Könige Matt werden sollen. Am schwierigsten ist diese Aufgabe, wenn man dabei zugleich jedem König sein Feld bestimmt, auf dem er Matt oder Patt stehen soll. Anstatt also bloß im Allgemeinen zu sagen: die Könige sollen auf F4 und F6 Matt und Patt werden, bestimmt man z. B. genauer: der braune König II soll auf F6 Matt und der schwarze König I auf F4 Patt werden. Oder anstatt zu sagen: die Könige sollen beide auf den Randfeldern K10 und H10 Matt sein, bestimmt man z. B. genauer: der weiße König III soll auf H10 und der

braune König II auf K 10 Matt werden. Daß dergleichen Aufgaben nur mit starken Kräften, z. B. mit der Königin und einem oder zwei Thürmen, gelöst werden können, versteht sich von selbst.

Endspiel Nr. 25.

Das Mattsetzen auf bestimmten Randfeldern.

Aufgabe.

Der weiße König III soll auf H10 und der braune König II auf K10 Matt gesetzt werden.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Schwz. ist am Zuge.	Aufstellung: König auf F4, Dame auf G1, Thurm auf C1.	Aufstellung: König auf L4.	Aufstellung: König auf B5.
1	Da. G1 — G5	Kö. L4 — K6	Kö. B5 — B4
2	Thu. C1 — C5	Kö. K6 — I6	Kö. B4 — B5
3	Da. G5 — F6 Schach d. br. K. II.	Kö. I6 — H7	Kö. B5 — B6
4	Thu. C5 — B3 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. H7 — I7	Kö. B6 — C8
5	Da. F6 — C6 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. I7 — H7	Kö. C8 — D8
6	Thu. B3 — B5 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. H7 — H8	Kö. D8 — D9
7	Da. C6 — C7	Kö. H8 — G8	Kö. D9 — D10
8	Thu. B5 — B6 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. G8 — F9	Kö. D10 — D9
9	Thu. B6 — D8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. F9 — G9	Kö. D9 — E9

Endspiel Nr. 25.

Das Mattsetzen auf bestimmten Randfeldern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
10	Da. C7 — E7 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. G9 — H9	Kö. E9 — F9
11	Thu. D8 — E8	Kö. H9 — I9	Kö. F9 — F10
12	Da. E7 — F8 Sch. d. w. Kö. III.	Kö. I9 — H9	Patt.
13	Thu. E8 — E9 Sch. d. br. Kö. II.	Kö. H9 — I10	Kö. F10— G10
14	Thu. E9 — F9	Kö. I10— K10	Patt.
15	Da. F8 — G8 Sch. d. w. Kö. III.	Patt.	Kö. G10— H10
16	Da. G8 — I10 Schachmatt Beiden.	Matt auf K10.	Matt auf H10.

Zur Uebung gebe ich den Schachfreunden auf, dieses Spiel mit derselben Aufstellung zu wiederholen: aber die Aufgabe so zu ändern, daß der braune König auf H10 und der weiße König auf K10 Matt stehen muß.

Endspiel Nr. 26.

Das Mattsetzen auf bestimmten Mittefeldern.

Aufgabe.

Der braune König II soll auf F6 Matt und der schwarze König I auf F4 Patt gesetzt werden.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
Weiß ist am Zuge.	Aufstellung: König auf H1.	Aufstellung: König auf L 4.	Aufstellung: König auf C4, Dame auf D7, Thurm auf C10.
1	— — —	— — —	Thu. C10— C8
2	Kö. H1 — H2	Kö. L4 — L3	Da. D7 — D4
3	Kö. H2 — H3	Kö. L3 — L4	Thu. C8 — L6 Sch. d. br. Kö. II.
4	Kö. H3 — I 3	Kö. L4 — K7	Da. D4 — G4 Sch. d. br. Kö. II.
5	Kö. I 3 — K3	Kö. K7 — K6	Da. G4 — G7
6	Kö. K3 — K2	Kö. K6 — K5	Da. G7 — K7 Sch. d. br. Kö. II.
7	Kö. K2 — I 2	Kö. K5 — I 5	Thu. L6 — I 8 Sch. d. br. Kö. II.
8	Kö. I 2 — H2	Kö. I 5 — H6 Sch. d. schw. Kö. I.	Kö. C4 — D4
9	Kö. H2 — H3	Kö. H6 — G5	Da. K7 — H7 Sch. d. schw. Kö. I.
10	Kö. H3 — G3	Kö. G5 — F6	Kö. D4 — D5
11	Kö. G3 — F2	Kö. F6 — G5	Thu. I8 — E8
12	Kö. F2 — G2	Kö. G5 — G4	Kö. D5 — D4
13	Kö. G2 — F2	Kö. G4 — G5	Thu. E8 — G8 Sch. d. br. Kö. II.
14	Kö. F2 — E2	Kö. G5 — F6	Da. H7 — E4 Sch. d. schw. Kö. I.
15	Kö. E2 — D2	Kö. F6 — F7	Thu. G8 — G1

Endspiel Nr. 26.

Das Mattsetzen auf bestimmten Mittefeldern.

Zugfolge №	Schwarz I.	Braun II.	Weiß III.
16	Patt.	Kö. F7 — F8	Da. E4 — E5
17	Kö. D2 — C2	Kö. F8 — F9	Kö. D4 — C4
18	Kö. C2 — D2	Kö. F9 — F10	Da. E5 — C3 Sch. d. schw. Kö. I.
19	Kö. D2 — E2	Kö. F10 — E10	Da. C3 — D3 Sch. d. schw. Kö. I.
20	Kö. E2 — F2	Kö. E10 — E9	Thu. G1 — G6
21	Kö. F2 — E1	Kö. E9 — E10	Thu. G6 — E6 Sch. d. beid. Kö. II u. I.
22	Kö. E1 — F2	Kö. E10 — F10	Da. D3 — G6
23	Kö. F2 — F3	Kö. F10 — F9	Kö. C4 — D3
24	Kö. F3 — F2	Kö. F9 — F10	Kö. D3 — D2
25	Kö. F2 — F1	Kö. F10 — F9	Da. G6 — G7
26	Kö. F1 — F2	Kö. F9 — F10	Thu. E6 — E9
27	Kö. F2 — F1	— Patt. —	Thu. E9 — D9
28	Kö. F1 — F2	Kö. F10 — E10	Thu. D9 — D10 Sch. d. br. Kö. II.
29	Kö. F2 — F3	Kö. E10 — F9	Da. G7 — G10 Sch. d. br. Kö. II.
30	Kö. F3 — E4	Kö. F9 — E9	Da. G10 — G7 Sch. d. br. Kö. II.
31	Kö. E4 — F3	Kö. E9 — F9	Kö. D2 — D3
32	Kö. F3 — F4	Kö. F9 — E8	Da. G7 — G9
33	Kö. F4 — E5	Kö. E8 — F7	Da. G9 — G10
34	Kö. E5 — F4	Kö. F7 — E7	Thu. D10 — D9
35	Kö. F4 — E5	Kö. E7 — F7	Kö. D3 — D2
36	Kö. E5 — F4	Kö. F7 — E7	Da. G10 — G8
37	Kö. F4 — E4	Kö. E7 — F6	Thu. D9 — D7
38	Kö. E4 — F4	Patt	Da. G8 — G7 Sch. d. br. Kö. II.
39	Kö. F4 — E4	Kö. F6 — E6	Thu. D7 — D8
40	Kö. E4 — F3	Kö. E6 — F5	Thu. D8 — E8
41	Kö. F3 — F2	Kö. F5 — F4	Thu. E8 — E1

Inhalt.

Erster oder theoretischer Theil.

Zweiter oder praktischer Theil.

Druckfehler.

Seite 7 Zeile 7 von unten, statt: ausschlagen, lese: aus schlagen
„ 8 „ 13 „ „ „ Mourillon, lese: Mauvillon
„ 9 „ 4 „ oben „ zobel, lese: zabel
„ 10 „ 2 „ unten „ lehrt, lese: lernt
„ 13 „ 9 „ „ „ ihren, lese: ihnen
„ 26 „ 7 „ „ „ Bedeker, lese: Bädeker
„ 33 „ 6 „ „ „ dann, lese: denn
„ 49 ist das Gesetz Nr. 12 folgender Maßen zu verbessern: statt: Wenn König Matt steht, so darf sein Matt nicht so aufgehoben werd u. s. w. lese: Wenn ein König Matt oder durch einen feindlic Stein gedeckt steht, so darf sein Matt oder die Deckung nicht so a gehoben werden, u. s. w.
„ 63 Zeile 1 unter Weiß III von oben, statt: König auf B, lese: Kö auf D5.
„ 89 Zeile 8 von oben, statt: feindliche Königin, lese: feindlichen König
„ 105 beim Zuge Nr. 9 in der Colonne Braun, in der Anmerkung, st und den weißen Lfr. auf I5, lese: und den schwarzen Lfr. auf I5
„ 107 beim Zuge Nr. 30 in der Colonne Schwarz, statt: Kö. E2 — I lese: Kö. E2 + F3.
„ 107 beim Zuge Nr. 38 in der Colonne Braun, statt: Lfr. G5 + D lese: Lfr. G7 + D10.
„ 109 beim Zuge Nr. 52 in der Colonne Schwarz, statt: Lfr. G8 — I lese: Lfr. G8 + I10.
„ 110 beim Zuge Nr. 84 in der Colonne Schwarz, unter: Lfr. H5 — I fehlt: Sch. d. w. Kö.
„ 120 beim Zuge Nr. 20 in der Colonne Schwarz, statt: Spr. I7 — C lese: Spr. I1 — G2.
„ 122 beim Zuge Nr. 55 in der Colonne Braun, statt: Kö. K6 — I lese: Lfr. E7 — G5.
„ 144 beim Zuge Nr. 27 in der Colonne Braun, statt: C6 — B4, lese: L C8 — B4.
„ 151 in der zweiten Zeile unter dem Zuge Nr. 45, statt: letzten Zuges L fer E6 — D6, lese: letzten Zuges Laufer E6 — D7.
„ 152 beim Zuge Nr. 15 in der Colonne Weiß, unter: Spr. F5 — G3, fehlt: Sch. d. schw. Kö.
„ 152 beim Zuge Nr. 17 in der Colonne Weiß, statt: Spr. F3 — I lese: Spr. G3 — H1.
„ 152 beim Zuge Nr. 18 in der Colonne Weiß, statt: Spr. G5 — C lese: Spr. F5 — G3.
„ 158 beim Zuge Nr. 9 in der Colonne Weiß, statt: Lfr. F6 — G6, le Kö. F6 — G6.

n

Wenn:
n werh
feindlich
ht so a

ie: Kin

Königs
ng, nd
auf li
2 — F

+ D

— H

— F
. Kö.
— G.

— L

e: B

ges La

G 3,
K.
— H

— G3

3, leit



